

# **SKRIPSI**

## **TINJAUAN YURIDIS KARYA FANFICTION (FIKSI PENGGEMAR) MENURUT UNDANG-UNDANG NO. 28 TAHUN 2014 TENTANG HAK CIPTA**



**OLEH:**

**MUH. FAUZI FACHRAZI P.**

**B111 09 260**

**BAGIAN HUKUM PERDATA  
FAKULTAS HUKUM  
UNIVERSITAS HASANUDDIN**

**2016**

# **HALAMAN JUDUL**

## **TINJAUAN YURIDIS KARYA FANFICTION (FIKSI PENGGEAR) MENURUT UNDANG-UNDANG NO. 28 TAHUN 2014 TENTANG HAK CIPTA**

**OLEH:**

**MUH. FAUZI FACHRAZI P.**

**B111 09 260**

**SKRIPSI**

**Diajukan Sebagai Tugas Akhir Dalam Rangka Penyelesaian Studi  
Sarjana Dalam Program Kekhususan Hukum Perdata Program Studi Ilmu  
Hukum**

**Pada**

**UNIVERSITAS HASANUDDIN  
FAKULTAS HUKUM  
BAGIAN HUKUM PERDATA  
2016**

**HALAMAN PENGESAHAN**

**JUDUL: TINJAUAN YURIDIS KARYA FANFICTION (FIKSI PENGEMAR)**

**MENURUT UNDANG-UNDANG NO. 28 TAHUN 2014 TENTANG HAK  
CIPTA**

**NAMA: MUH. FAUZI FACHRAZI P.**

**NIM : B111 09 260**

**Telah Dipertahankan Dihadapan Panitia Ujian Skripsi Yang Dibentuk Dalam  
Rangka Penyelesaian Program Studi Sarjana Bagian Hukum Keperdataan  
Program Studi Ilmu Hukum Fakultas Hukum Universitas Hasanuddin Pada  
Hari Selasa, 2 Februari 2016 dan Dinyatakan Diterima.**

**Panitia Ujian**

**Ketua,**

**Sekretaris.**



**Prof. Dr. Ahmadi Miru, SH, MH**

**NIP. 19610607 198601 1 003**



**Dr. Oky Deviany Burhamzah, SH, MH**

**NIP. 19650906 199002 2 001**

**a.n. Dekan  
Wakil Dekan I**



**Prof. Dr. Ahmadi Miru, S.H., M.H.**

**NIP. 19610607 198601 1 003**

## PERSETUJUAN MENEMPUH UJIAN SKRIPSI

Diterangkan bahwa skripsi mahasiswa:

Nama : MUH. FAUZI FACHRAZI P.

No. Pokok : B111 09 260

Bagian : Hukum Keperdataan

Judul Skripsi : Tinjauan Yuridis Karya Fanfiction (Fiksi Penggemar) Menurut  
Undang;Undang No. 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta

Memenuhi syarat untuk diajukan dalam ujian skripsi program studi.

Makassar, Januari 2016

a.n. Dekan  
Wakil Dekan I  
  
**Prof. Dr. Ahmad Miru, S.H., M.H.**  
NIP. 19610607 198601 1 003

## **PERSETUJUAN PEMBIMBING**

Dengan ini menerangkan bahwa skripsi dari:

Nama : Muh. Fauzi Fachrazi P.

NIM : B111 09 260

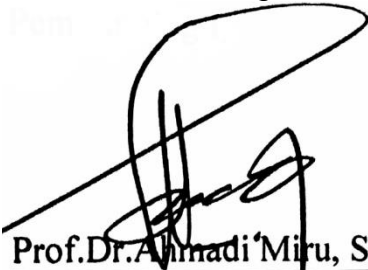
Bagian: Hukum Keperdataan

Judul : Tinjauan Yuridis Karya Fanfiction (Fiksi Penggemar) Menurut Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta

Telah diperiksa dan disetujui untuk diajukan dalam ujian skripsi


Makassar, Januari 2016

Pembimbing I



Prof. Dr. Ahmadi Miru, SH, MH  
NIP. 19610607 198601 1 003

Pembimbing II



Dr. Oky Deviany Burhamzah, SH, MH  
NIP. 19650906 199002 2 001

## **ABSTRAK**

**MUH. FAUZI FACHRAZI P. (B111 09 260). “Tinjauan Yuridis Karya Fanfiction (Fiksi Penggemar) Menurut Undang-Undang No. 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta.” Dibimbing oleh Bapak Ahmadi Miru selaku Pembimbing I dan Ibu Oky Deviani Burhamzah selaku pembimbing II.**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui status karya *fanfiction* dalam perspektif Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta dan untuk mengetahui bentuk perlindungan hukum yang diberikan Undang-Undang kepada pencipta atau pemegang hak cipta karya asli terhadap kegiatan modifikasi karya asli secara tak berizin dalam karya *fanfiction*.

Penelitian ini menggunakan pendekatan normatif dengan maksud untuk memberikan argumentasi hukum sebagai dasar penentu apakah suatu peristiwa sudah benar atau salah serta bagaimana sebaiknya peristiwa itu menurut hukum.

Adapun temuan yang diperoleh dari penelitian ini, yaitu: 1) Legalitas karya *fanfiction* bersifat *tentative*, tergantung sejauh mana karya *fanfiction* tersebut tidak melanggar hak ekonomi dan hak moral pencipta karya asli. Untuk mengetahui apakah suatu *fanfiction* melanggar atau tidak, harus dikualifikasidengan penilaian kualitatif yang ditetapkan dalam Undang-Undang. *Fanfiction* sebagai karya *derivative* yang dibuat tanpa seizin pencipta karya asli telah diakomodir keberadaannya dalam Undang-Undang melalui mekanisme pembatasan hak cipta (*fair use doctrine*) dengan menetapkan beberapa kualifikasi diantaranya; tujuan penggunaan untuk kepentingan pendidikan dan pertunjukan yang tidak komersil, serta harus memperhatikan hak paternitas dan hak integritas pencipta. Penilaian terhadap karya *fanfiction* harus dilihat secara kasus perkasus karena tujuan penggunaan dan konten setiap karya *fanfiction* berbeda-beda. 2) Bentuk perlindungan hukum atas pencipta karya asli terhadap modifikasi karya asli, yaitu; *Pertama*, perlindungan hukum secara preventif mempunyai tujuan untuk mencegah terjadinya sengketa atau permasalahan; dan *Kedua*, perlindungan hukum secara represif mempunyai tujuan untuk menyelesaikan sengketa. Bentuk penanganan perlindungan hukum represif ini, seperti pada Peradilan Umum dan Peradilan Niaga.

## **KATA PENGANTAR**

Puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT yang senantiasa melimpahkan rahmat, taufik, dan hidayah-Nya, sehingga penulis mampu menyusun dan menyelesaikan skripsi yang berjudul "Tinjauan Yuridis Karya Fanfiction (Fiksi Penggemar) Menurut Undang-Undang No. 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta".

Penulisan skripsi ini dimaksudkan untuk memenuhi dan melengkapi persyaratan dalam menempuh Sarjana Strata 1 (S1) pada Program Studi Ilmu Hukum, Jurusan Hukum Perdata, Universitas Hasanuddin Makassar. Dalam penyusunan skripsi ini, penulis telah banyak mendapatkan petunjuk dan bantuan uang yang tak ternilai harganya. Oleh karena itu, dengan rasa hormat, cinta, dan kasih penulis ingin mengucapkan terima kasih dan penghargaan yang setinggi-tingginya kepada orang tuaku ayahanda Drs. Hendra Sigit Poerwita dan ibunda Dr. Ir. Fachira Ulfa M.P., yang selalu memberikan motivasi dan dukungannya, baik secara moril maupun materil kepada penulis. Terima kasih kepada kakek dan nenek tercinta H. Tayeb Tamma dan Almarhumah Hj. Faharia beserta adik-adikku Nurul Rara Ramdhani, Sarah salsabila dan Muhammad Faiz Fachrulrazi.

Pada kesempatan ini pula, penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Ibu Prof. Dr. Dwia Aries Tina Pulubuhu, MA., selaku Rektor Universitas Hasanuddin beserta jajarannya,
2. Ibu Prof. Dr. Farida Patittingi S.H., M.Hum., selaku Dekan Fakultas Hukum Universitas Hasanuddin,
3. Bapak Dr. Syamsuddin Muchtar S.H., M.H. selaku Wakil Dekan II
4. Bapak Dr. Hamzah Halim S.H., M.H. selaku Wakil Dekan III
5. Bapak Prof. Dr. Ahmadi Miru, S.H., M.H., selaku Wakil Dekan I dan sebagai Dosen Pembimbing I serta Ibu Dr. Oky Deviani Burhamzah, S.H., M.H., selaku Dosen Pembimbing II yang dengan penuh kesabaran dalam membimbing dan mengarahkan penulisan skripsi ini,
6. Bapak Dr. Winner Sitorus, S.H., M.H., L.L.M. selaku Ketua Bagian Hukum Keperdataan Fakultas Hukum Universitas Hasanuddin,
7. Bapak Prof. Dr. Anwar Borahima, S.H., M.H., bapak Dr. Hasbir Paserangi, S.H., M.H., serta bapak Dr. Winner Sitorus, S.H., M.H., L.L.M. selaku penguji,
8. Seluruh dosen Fakultas Hukum Universitas Hasanuddin yang telah memberikan ilmunya kepada penulis selama melakukan kegiatan perkuliahan,
9. Seluruh Staf Bagian Akademik Fakultas Hukum Universitas Hasanuddin,
10. Seluruh Staf Perpustakaan Fakultas Hukum Universitas Hasanuddin,



11. Sahabat penulis, Nursalam Tacong, Jemi Marsel Sallo, Muhammad Firdaus, S.H., Al Ghifari S.H., Saddam Haseng S.H., Ikbal S.H., Rudianto S.H., Deni S.H., Wanasari S.H. dan Wahyuni Fatima Ashari S.H.

Akhir kata, segala kesempurnaan adalah milik Allah SWT dan segala kekurangan adalah milik penulis sendiri. Oleh karena itu, saran dan kritik yang membangun sangat penulis harapkan. Semoga karya tulis ini dapat bermanfaat bagi pembaca dan perkembangan ilmu pengetahuan, khususnya dibidang hukum.

Makassar, Januari 2016

**Penulis**

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Kekayaan intelektual manusia merupakan hasil suatu pemikiran dan kecerdasan otak manusia, yang dapat diwujudkan dalam bentuk penemuan, desain, seni, karya atau penerapan praktis suatu ide guna menjawab problem spesifik dalam kehidupan sehari-hari manusia. Secara substantif pengertian Hak Kekayaan Intelektual dapat dideskripsikan sebagai hak atas kekayaan yang timbul atau lahir karena kemampuan intelektual manusia. Karya-karya intelektual yang dimaksud di bidang ilmu pengetahuan, seni, sastra ataupun teknologi, dilahirkan dengan pengorbanan tenaga, waktu dan bahkan biaya. Adanya pengorbanan tersebut menjadikan karya yang dihasilkan menjadi memiliki nilai.<sup>1</sup>

Salah satu bentuk karya intelektual yang mudah dilihat adalah karya tulisan baik berupa karya tulis ilmiah ataupun karya sastra yang dipublikasikan atau tidak dipublikasikan. Karya tulisan adalah bentuk karya intelektual yang dapat mengandung nilai ekonomis kecil atau besar dan oleh sebab itu karya intelektual dapat dilihat sebagai suatu aset komersial. Untuk melindungi akan aset atau kekayaan komersial atas usaha dari orang yang menciptakan diperlukan perlindungan hukum untuk melindungi kepentingan mereka atas karya-karya intelektualnya.

Di Indonesia sendiri untuk mendorong dan melindungi penciptaan, penyebaran hasil kebudayaan di bidang karya ilmu pengetahuan, seni, dan sastra serta mempercepat pertumbuhan kecerdasan kehidupan bangsa, maka dirasakan perlunya perlindungan hukum

---

<sup>1</sup> S.M. Hutagalung, *Hak Cipta, Kedudukan & Peranannya dalam Pembangunan*, (Jakarta: Sinar Grafika, 2012). Hlm. 4

terhadap hak cipta. Perlindungan hukum tersebut dimaksudkan sebagai upaya untuk mewujudkan iklim yang lebih baik untuk tumbuh dan berkembangnya gairah mencipta di bidang ilmu pengetahuan, seni dan sastra di tengah-tengah masyarakat Indonesia.

Peraturan hak cipta di Indonesia diatur dalam Undang-undang Nomor 6 Tahun 1982 tentang Hak Cipta, dan telah melalui beberapa perubahan dan telah diundangkan Undang-Undang yang terbaru yaitu Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta.

Hak cipta adalah hak eksklusif yang timbul secara otomatis berdasarkan prinsip deklaratif setelah suatu ciptaan diwujudkan dalam bentuk nyata tanpa mengurangi pembatasan sesuai dengan ketentuan peraturan perundang-undangan (Pasal 1 angka (1) UUHC).

Berdasarkan penjelasan Pasal 64 ayat (2) UUHC, dapat disimpulkan bahwa hak cipta bersifat otomatis yakni pencipta atau penerima hak mendapatkan perlindungan hukum seketika setelah suatu ciptaan di lahirkan, dengan demikian hak cipta tidak perlu didaftarkan ke Direktorat Jendral Hak Kekayaan Intelektual (Ditjen HKI), namun ciptaan dapat didaftarkan dan dicatat dalam daftar umum ciptaan di Ditjen HKI guna memperkuat status hukumnya.<sup>2</sup>

UUHC memberikan kepada seorang pengarang atau pencipta atas sebuah ciptaan; hak eksklusif atas karya-karyanya untuk jangka waktu tertentu. Hak-hak ini memungkinkan para pencipta untuk mengawasi pemanfaatan hak ekonomi atas karya-karya mereka dengan sejumlah cara, dan untuk itu mereka tentu berhak atas sejumlah pembayaran. UUHC juga memberikan hak moral yang melindungi, antara lain citra dan integritas pencipta. Hak moral adalah hak pencipta untuk mengklaim sebagai pencipta atas suatu hasil ciptaan dan hak pencipta untuk mengajukan keberatan-keberatan terhadap setiap perbuatan yang bermaksud untuk mengubah,

---

<sup>2</sup> Lihat penjelasan Pasal 64 ayat (2) Undang-Undang Hak Cipta No.28 Tahun 2014

mengurangi atau menambah keaslian ciptaan, yang akan dapat meragukan kehormatan dan reputasi pencipta pertama.<sup>3</sup>

Hak yang dimaksud dengan hak eksklusif adalah hak yang hanya diperuntukkan bagi pencipta, sehingga tidak ada pihak lain yang dapat memanfaatkan hak tersebut tanpa izin pencipta. Pemegang hak cipta yang bukan pencipta hanya memiliki sebagian dari hak eksklusif berupa hak ekonomi (penjelasan Pasal 4 UUHC).

Hak eksklusif si pemegang hak cipta termasuk kegiatan-kegiatan menerjemahkan, mengadaptasi, mengaransemen, mengalihwujudkan, menjual, menyewa, meminjamkan, mengekspos, serta mengkomunikasikan suatu ciptaan kepada publik melalui sarana apapun (Pasal 9 UUHC).

Hak-hak eksklusif yang tercakup dalam hak cipta dapat dialihkan misalnya dengan pewarisan atau perjanjian tertulis (UUHC Pasal 16). Pemilik hak cipta dapat pula mengizinkan pihak lain melakukan hak eksklusifnya tersebut dengan lisensi, dengan persyaratan tertentu (UUHC BAB XI).

Arti dari pencipta itu seperti yang dimaksud didalam Pasal 1 angka 2 UUHC ialah “Seorang atau beberapa orang yang secara sendiri-sendiri atau secara bersama-sama menghasilkan suatu ciptaan yang bersifat khas dan pribadi”. Sedangkan yang ditemukan itu disebut ciptaan yang dapat meliputi karya seni, sastra dan ilmu pengetahuan (Pasal 1 angka (3) UUHC).

Menurut bentuknya karya sastra terbagi atas prosa, puisi dan drama. Prosa fiksi dapat berupa roman, novel, cerpen.<sup>4</sup> Disebutkan dalam Pasal 40 UUHC “Ciptaan yang dilindungi meliputi ciptaan dalam bidang ilmu pengetahuan, seni dan sastra”, dengan diaturnya karya

---

<sup>3</sup>Rachmadi Usman, *Hukum Atas Kekayaan Intelektual, Perlindungan dan Dimensi Hukumnya di Indonesia*, (Bandung: PT. Alumni Bandung, 2003). Hlm. 86

<sup>4</sup> id.m.wikipedia.org/wiki/prosa diakses oktober 2014

sastra sebagai salah satu ciptaan yang dilindungi oleh perundang-undangan nasional, tidak dapat disangkal lagi bahwa kehadiran karya sastra sebagai ciptaan yang harus dilindungi sudah jelas diakui. Hal ini disebabkan karya tulis dan karya sastra yang merupakan kekayaan intelektual seorang pencipta selain mempunyai arti ekonomis bagi yang mengeksploitasinya, juga mempunyai arti yang penting bagi pembangunan spiritual dan material suatu bangsa.

Dalam hal karya tulisan atau karya sastra semua hak telah dimiliki oleh penciptanya sejak pertama kali karya tulis atau karya sastra tersebut dibuat akan langsung mendapatkan hak cipta. Sesuai dengan yang telah tertulis didalam Pasal1 angka (1) UUHC “Hak eksklusif pencipta yang timbul secara otomatis berdasarkan prinsip deklaratif setelah suatu ciptaan diwujudkan dalam bentuk nyata tanpa mengurangi pembatasan-pembatasan menurut peraturan perundang-undangan yang berlaku.”

Sehubungan dengan hak tersebut di atas dan seiring perkembangan zaman, semakin banyak penulis amatir yang merefleksikan rasa kagumnya pada satu tokoh atau suatu karya populer dengan cara menuliskan sebuah cerita rekaan tentang idolanya. Apalagi setelah internet mendunia, banyak sekali forum-forum atau milis yang sengaja mengkhususkan diri memuat karya *fanfiction* atau terjemahan dalam bahasa Indonesia yang lazim disebut fiksi penggemar. Salah satu situs yang memuat karya-karya *fanfiction* adalah <http://www.fanfiction.net> di situs ini terdapat ribuan *fanfiction* yang diposkan oleh para pengarang dari berbagai penjuru dunia.<sup>5</sup>

Karya fiksi sendiri dalam lapangan sastra berarti cerita rekaan yang dihasilkan dari imajinasi pengarang contohnya novel Cintaku di Kampus Biru (Ashadi Siregar) dan drama Mega-Mega (Arifin C. Noer) sedangkan *fanfiction* merupakan gabungan kata dari *fan* (penggemar)

---

<sup>5</sup> *Sejarah fanfiction*, [vernendmi.wordpress.com/2013/06/20/sejarah-fan-fiction/](http://vernendmi.wordpress.com/2013/06/20/sejarah-fan-fiction/) , diakses oktober 2014

dan *fiction* (fiksi). *Fan* dalam Bahasa Indonesia berarti penggemar atau pengagum. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, penggemar berasal dari kata gemar yang berarti suka sekali akan suatu hal, sedangkan penggemar ialah orang yang menggemari sesuatu. Sementara *fiction* dalam Bahasa Indonesia berarti fiksi. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, fiksi<sup>6</sup> dapat berarti: (1) Sastra: cerita rekaan (novel, roman, dsb); (2) rekaan, khayalan, tidak berdasarkan kenyataan; (3) pernyataan yang hanya berdasarkan khayalan atau pikiran. Dari beberapa arti di atas, kesimpulan awal yang didapatkan yaitu *fanfiction* merupakan sebuah cerita rekaan yang dibuat oleh penggemar berdasarkan karya asli yang sudah ada.

Menurut Jane Austen, *fanfiction* pada dasarnya adalah fiksi berdasarkan karya asli yang sudah ada atau lebih dulu populer. Jadi bagi mereka yang tidak akrab dengan istilah tersebut, ketika kita merujuk ke *fanfiction*, kita berbicara tentang cerita yang ditulis oleh orang lain (*fans*), memanfaatkan karakter, alur cerita atau plot yang diciptakan pencipta karya asli.<sup>7</sup>

*Fanfiction* dapat dianggap sebagai *sub-genre* dari karya fiksi yang sudah eksis terlebih dahulu. *Fanfiction* merupakan bentuk ekspresi kreatif yang terpengaruh perkembangan zaman seiring munculnya *fandom*/komunitas *fans* dan internet sebagai medianya.

*Fanfiction* dibuat oleh penggemar, otomatis *fanfiction* dibuat berdasarkan sesuatu yang disukai penggemar itu sendiri disertai dengan pengembangan menurut kreativitas dan daya imajinasinya. Para *fans* menulis cerita berdasarkan karya asli seorang penulis dengan mengambil beberapa elemen/unsur Intrinsik: tokoh, karakter, dunia (*universe*), plot dan setting karya tersebut. Perberbedaan yang

---

<sup>6</sup> Kamus Besar Bahasa Indonesia, Aplikasi Offline Android

<sup>7</sup> Jane Austen, *Jane Austen Fan fiction*, <http://www.austen-beginners.com/fanfiction.shtml>, diakses oktober 2014

paling signifikan dengan karya aslinya adalah plot, karena disini penggemar memanfaatkan kreativitasnya untuk mengembangkan cerita dengan material dari karya asli yang sudah ada seperti tokoh atau karakter.

Meskipun penulis *fanfiction* menulis berdasarkan tokoh/karakter dan latar yang sudah ada, mereka bebas membuat plot dalam tulisan mereka. Mereka bebas menambahkan elemen baru dan ekspresi apa saja. Mereka bisa mengeksplorasi hal-hal dan karakterisasi yang tidak terlalu disorot dalam karya aslinya, bahkan mereka bisa menulis tentang karakter favorit mereka dengan karakteristik atau kepribadian yang agak berbeda dengan karya aslinya, dan ini biasanya disebut *Out of Character*.<sup>8</sup>

Selain didasarkan dari novel, *fanfiction* juga bisa terinspirasi berdasarkan karya asli film, serial tv, *manga*, *anime*, dan jenis karya asli lainnya. Contoh *fanfiction* yang paling terkenal dan banyak pembaca serta penulisnya hingga saat ini adalah Harry Potter dan Twilight .

Harry Potter adalah novel fantasi tujuh seri yang dikarang oleh penulis Inggris J. K. Rowling. Novel ini mengisahkan tentang petualangan seorang penyihir remaja bernama Harry Potter yang merupakan tokoh sentral bersama tokoh lainnya yaitu sahabat-sahabatnya, Ronald Weasley dan Hermione Granger, yang merupakan pelajar di Sekolah Sihir Hogwarts. Inti cerita dalam novel-novel ini berpusat pada upaya Harry untuk mengalahkan penyihir hitam jahat bernama Lord Voldemort dan tokoh antagonis lainnya yaitu Draco yang berambisi untuk menjadi makhluk abadi, menaklukkan dunia sihir, menguasai orang-orang nonpenyihir, dan membinasakan siapapun yang menghalangi jalannya, terutama Harry Potter.<sup>9</sup>

---

<sup>8</sup> *Fanfiction Dictionary* <http://www.angelfire.com/falcon/moonbeam/terms.html> diakses oktober 2014

<sup>9</sup> [http://id.m.wikipedia.org/wiki/harry\\_potter](http://id.m.wikipedia.org/wiki/harry_potter) diakses oktober 2014

Salah satu contoh *fanfiction* yang didasarkan buku Harry Potter adalah seri *fanfiction* Harry Potter yang disebut Dramione (Draco-Hermione).<sup>10</sup> Dalam cerita asli tokoh Hermione dipasangkan dengan Ron. Hermione dan Ron adalah karakter yang berwatak protagonis keduanya sahabat Harry, sedangkan dalam seri *fanfiction* Dramione, Hermione sebagai *heroine*<sup>11</sup> dipasangkan dengan tokoh lain yaitu Draco yang mempunyai karakter sebagai lawan dan berwatak antagonis, pada cerita aslinya.

Contoh di atas merupakan karakterisasi dan modifikasi yang dibuat berdasarkan kreativitas dan imajinasi penggemar karena menganggap Hermione dan Ron dalam karya asli bukan pasangan yang ideal. Dari contoh tersebut dapat dilihat perbedaan antara karya asli dan *fanfiction*, dimana penulis *fanfiction* melakukan salah satu bentuk modifikasi yang umum di dunia penulisan *fanfiction* yaitu *Out of character*, dimana karakter-karakter dalam *fanfiction* tersebut memiliki perbedaan cukup signifikan dengan karakter dalam ceritakarya asli.

Dari contoh di atas dapat disederhanakan kembali definisi *fanfiction* sebagai cerita versi baru atau cerita alternatif yang dibuat oleh penggemar dengan memanfaatkan tokoh atau karakter, tema, dan latar dari karya asli populer yang sudah ada sebelumnya.

Fenomena *fanfiction* yang terjadi di dalam masyarakat khususnya mereka pengakses internet dan penikmat *Pop Culture*<sup>12</sup> dapat dilihat sebagai suatu bentuk kreatifitas. Dalam proses pembuatan *fanfiction*,

---

<sup>10</sup><http://dramione.org/viewpage.php?page=about> diakses oktober 2014

<sup>11</sup>*Heroine* adalah tokoh penting wanita berwatak protagonis dalam suatu karya. Diterjemahkan dari Kamus Bahasa Inggris aplikasi android offline.

<sup>12</sup>*Pop Culture* adalah totalitas ide, perspektif, perilaku, citra dan fenomena lainnya yang dipilih oleh *consensus informal* di dalam arus utama sebuah budaya, khususnya budaya barat dengan pengaruh besar dari media massa, kumpulan ide ini menembus kehidupan sehari-hari masyarakat. Dinyatakan dalam: [http://en.m.wikipedia.org/wiki/popular\\_culture](http://en.m.wikipedia.org/wiki/popular_culture)



penulis *fanfiction* melibatkan proses modifikasi yang mengadaptasi sebagian atau seluruh tokoh, plot atau setting/latar karya asli lalu dikembangkan ceritanya menurut imajinasi dan kreatifitas masing-masing penulis *fanfiction*, tetapi dalam praktek yang umum seringkali penulis *fanfiction* tidak meminta izin kepada pemegang hak atau pencipta cipta karya asli.

Di era internet *fanfiction* biasa dipublikasikan dalam blog dan situs pribadi atau situs khusus komunitas *fanfiction* yang biasa disebut *fandom*. Walaupun tidak meminta izin secara langsung kepada pencipta karya asli, penulis *fanfiction* biasanya mencantumkan *disclaimer* saat mempublikasikan karya *fanfiction* di *website* atau di bagian halaman depan pada karya *fanfiction*. Mayoritas penulis *fanfiction* tidak meminta izin kepada pencipta karya asli karena menganggap *fanfiction* sebagai sarana penyaluran kreativitas semata.

*Website disclaimer* biasanya menyatakan bahwa yang terkandung dalam suatu karya *fanfiction* adalah hanya sebagai bentuk kreatifitas semata. Bahwa tokoh, karakter, plot, setting yang diadaptasi dan terkandung di dalam karya *fanfiction* diakui sebagai milik pencipta karya asli dan *website* tersebut tidak ditujukan untuk melanggar hak cipta pemegang hak cipta karya asli.<sup>13</sup>

Namun, *website disclaimer* ini tidak dapat dibaca secara terpisah dari isi situs dan konten *fanfiction*. Inti dari karya *fanfiction* adalah kegiatan memodifikasi karya cipta asli; mengambil, menggunakan materi karya asli, menambahkan dengan gagasan pribadi penulis *fanfiction* dan mempublikasikan hasil modifikasi tersebut tanpa izin pencipta secara langsung. Kegiatan tersebut menekankan perlakuan terhadap karya cipta penulis asli yang berhak cipta, serta karena konten dari *fanfiction* tidak diketahui oleh pencipta karya asli dengan begitu dapat berpotensi mempengaruhi reputasi dan integritas pencipta cipta.

---

<sup>13</sup><https://fanlore.org/wiki/Disclaimer> diakses oktober 2014

Suatu kegiatan tanpa izin dapat pula berpotensi untuk melanggar hak ekonomi dan hak moral pemegang hak cipta.

Hak moral merupakan hak yang meliputi kepentingan pribadi (individu). Hak moral melekat pada pribadi pencipta, hak moral yang dalam keadaan bagaimanapun dan dengan jalan apapun tidak dapat ditinggalkan daripadanya, seperti mengumumkan karyanya, menetapkan judulnya, mencantumkan nama sebenarnya atau nama samarannya dan mempertahankan keutuhan atau integritas ceritanya.<sup>14</sup>

Hak ekonomi adalah hak untuk memperoleh keuntungan ekonomi atas kekayaan intelektual. Dikatakan hak ekonomi karena hak atas kekayaan intelektual adalah benda yang dapat dinilai dengan uang.<sup>15</sup> Hak ekonomi tersebut berupa keuntungan sejumlah uang yang diperoleh karena penggunaan sendiri hak atas kekayaan intelektual, atau karena penggunaan oleh pihak lain berdasarkan lisensi.<sup>16</sup>

Hak ekonomi itu diperhitungkan karena hak kekayaan intelektual dapat digunakan/dimanfaatkan oleh pihak lain dalam perindustrian atau perdagangan yang mendatangkan keuntungan, dengan kata lain hak atas kekayaan intelektual adalah objek perdagangan.<sup>17</sup>

Saat ini, sudah menjadi kebutuhan untuk mempertanggungjawabkan dampak dari setiap *fanfiction* ketika mempertimbangkan apakah ada kewajiban perlindungan yang mengarah ke pertimbangan hak ekonomi dan hak moral pemegang hak cipta.

Kemajuan teknologi menciptakan sisi abu-abu dari eksistensi *fanfiction* dalam hukum hak cipta. *Fanfiction* merupakan salah satu hasil karya cipta dibidang sastra sebagai hasil atas imajinasi dan kreativitas *fans* terinspirasi dari karya asli populer yang telah ada

---

<sup>14</sup>J.C.T. Simorangkir, *Hak Cipta Lanjutan*, (Jakarta: Djambatan, 1979.) hlm. 39.

<sup>15</sup>J.S. Adiwinata, *Pengantar Studi Hukum Perdata I*, (Jakarta: Rajawali Press, 1992)

<sup>16</sup> Abdulkadir Muhammad, *Kajian Hukum Ekonomi Hak Kekayaan Intelektual*, (Bandung: PT. Citra Aditya Bakti, 2007.) hlm. 25

<sup>17</sup>Ibid

dengan menggunakan elemen dari karya asli sebagai materi dalam cerita yang dibuatnya. Dalam kegiatan *fanfiction* yang melibatkan proses modifikasi karya asli dan publikasinya di internet tanpa seizin pencipta karya asli dapat berpotensi melanggar hak cipta pencipta atau pemegang hak cipta.

Legalitas merupakan sebuah hal yang penting dalam hal hasil karya yang diciptakan oleh seseorang untuk dipublikasikan kepada khalayak umum, terkait dengan hal tersebut bagaimana status *fanfiction*?. Hal ini merupakan sebuah pertanyaan yang menarik untuk dibahas lebih lanjut karena aktivitas yang terjadi di dalam komunitas penulis *fanfiction* merupakan kegiatan yang menekankan pada perlakuan terhadap sebuah hasil karya tulisan dari orang lain. Maka dalam hal ini jelas akan berkaitan dengan hukum atau kaidah internasional yang mengatur tentang Hak Atas Kekayaan Intelektual (HAKI) yang diakui secara universal oleh negara-negara di dunia atas hasil karya manusia yang harus dilindungi hak-hak kepemilikannya.

Di bawah UUHC, pemilik hak cipta memiliki hak eksklusif untuk mereproduksi, menyesuaikan, mendistribusikan, menampilkan karya mereka. Setiap orang yang melanggar atas hak dari pemilik hak cipta tanpa izin mereka telah melanggar hak cipta orang lain.<sup>18</sup>

Ketidak mengertian masyarakat tentang penghargaan pada hak cipta berimplikasi hukum terhadap mereka. Status, hambatan-hambatan dalam usaha melindungi kepentingan pencipta, dan kurang maksimalnya peran pemerintah serta bagaimana tujuan kedepan yang sebaiknya diambil oleh pemerintah dalam menyikapi hal ini akan menjadi kajian dalam penulisan skripsi ini.

---

<sup>18</sup>S.M. Hutagalung, *Op.Cit.* hlm.334

## **B. Perumusan Masalah**

Dalam penulisan skripsi ini penulis menguraikan tentang kajian terhadap Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta kaitannya dengan karya *fanfiction* (fiksi penggemar). Berdasarkan uraian tersebut di atas selanjutnya pada bagian ini akan dipaparkan beberapa pokok permasalahan yang akan dibahas dalam skripsi ini. Beberapa pokok permasalahan tersebut adalah :

1. Apakah Karya *fanfiction* merupakan pelanggaran hak cipta?
2. Bagaimanakah perlindungan hukum preventif dan represif yang diberikan kepada pemegang hak cipta terhadap kegiatan modifikasi karya asli dalam karya *fanfiction* menurut Undang-Undang No. 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta?.

## **C. Tujuan Dan Manfaat Penelitian:**

Tujuan yang ingin dicapai melalui penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui status karya *fanfiction* (fiksi penggemar) menurut Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta.
2. Untuk mengetahui perlindungan hukum kepada pemegang hak cipta atas terjadinya modifikasi ciptaan karya asli dalam karya *fanfiction* menurut peraturan perundang-undangan yang berlaku.

Selanjutnya diharapkan penelitian ini akan bermanfaat untuk hal-hal sebagai berikut :

1. Secara teoritis menjadikan sumbangan dalam mengkaji dan mengembangkan pengetahuan hukum khususnya dibidang hak cipta.
2. Secara praktis, penelitian ini diharapkan dapat menjadi sumbangan pemikiran bagi pemegang kebijakan di instansi pemerintah (Ditjen HKI, Kepolisian, Kejaksaan) dan Lembaga Yudikatif serta di instansi swasta dan penerbit mengenai bagaimana implementasi hak cipta yang menjamin hak para pencipta, memiliki rasa keadilan bagi pengguna serta memberi dampak positif bagi bangsa Indonesia.

## BAB II

### TINJAUAN PUSTAKA

#### A. Pengertian Hak Kekayaan Intelektual Pada Umumnya

HKI adalah padanan kata yang biasa digunakan untuk *Intellectual Property Rights* (IPR) yakni hak yang timbul dari hasil olah pikir otak yang menghasilkan suatu produk yang berguna untuk manusia. Pada intinya HKI adalah hak untuk menikmati secara ekonomis hasil suatu kreativitas intelektual. Dengan perkataan lain, Hak Kekayaan Intelektual adalah hak atas harta kekayaan yang timbul dari kemampuan intelektual dari manusia. Kekayaan semacam ini bersifat pribadi dan berbeda dari kekayaan-kekayaan yang timbul bukan dari kemampuan intelektual manusia<sup>19</sup>

HKI pada hakekatnya bersumber pada orisinilitas dan kreativitas yang terdiri dari beberapa jenis yang dikelompokkan dalam dua kelompok yaitu :<sup>20</sup>

1. Kekayaan Industrial (*Industrial Property*) terdiri dari:
  - a. Penemuan-penemuan
  - b. Merek
  - c. Desain industri
  - d. Indikasi geografis
2. Hak Cipta (Copy Rights) dan hak-hak yang terkait (*Neighboring Rights*) yang terdiri antara lain;
  - a. Karya-karyatulis
  - b. Karya musik
  - c. Rekaman suara
  - d. Pertunjukan pemusik, actor dan penyanyi

Masing-masing kekayaan intelektual tersebut di atas, pengaturan perlindungan hukumnya membidangi obyek-obyek yang berbeda.

---

<sup>19</sup> S.M. Hutagalung. *Loc.Cit.*, hlm. 123

<sup>20</sup> Eddy Damian, *Hukum Hak Cipta*, (Bandung: PT Alumni, 2002), hlm. 303

Sistem HKI modern di Indonesia diawali dengan diratifikasinya *Convention Establishing the WTO/Agreement on Related Aspect of Intellectual Property Right* (Konvensi WTO/persetujuan TRIPs) dengan UU No. 7 Tahun 1994. Ratifikasi ini diikuti dengan berbagai langkah penyesuaian, yaitu<sup>21</sup> :

Revisi peraturan perundang-undangan yang telah ada serta pembuatan peraturan perundang-undangan baru di bidang HKI. Berkaitan dengan program ini telah dilakukan beberapa perubahan peraturan di bidang HKI menjelang diberlakukannya TRIPs secara penuh di Indonesia 1 Januari 2000. Beberapa perubahan peraturan tersebut mengenai :

- a. UU No. 12 Tahun 1997 tentang hak cipta perubahan dari UU No. 6 Tahun 1982 sebagaimana telah diubah dengan UU No. 7 Tahun 1987 tentang Hak Cipta;
- b. UU No. 13 tahun 1997 Tentang perubahan UU No. 6 Tahun 1989 tentang Paten;
- c. UU No. 14 tahun 1997 Tentang perubahan UU No. 19 Tahun 1992 tentang Merek.

Pemerintah juga telah berhasil membuat peraturan baru di bidang HKI, yaitu :

- 1). UU No. 30 Tahun 2000 tentang Rahasia Dagang;
- 2). UU No. 31 Tahun 2000 tentang Desain Industri;
- 3). UU No.32 Tahun 2000 tentang Desain Tata Letak Sirkuit Terpadu (IC).

Disamping itu, pada Tahun 2001 dan 2002, pemerintah juga telah menyesuaikan kembali beberapa UU di bidang HKI, antara lain<sup>22</sup>:

- 1). UU No. 14 Tahun 2001 tentang Paten;
- 2). UU No. 15 Tahun 2001 tentang Merek;
- 3). UU No. 19 Tahun 2002 tentang Hak Cipta.

---

<sup>21</sup>S.M. Hutagalung, *Op.Cit.*, hlm.8

<sup>22</sup>*Ibid.*, Hlm.9

Sejalan dengan berbagai perubahan UU di bidang HKI tersebut, Indonesia juga telah meratifikasi 5 konvensi internasional di bidang HKI, yaitu :<sup>23</sup>

- a. *Paris Convention for the Protection of Industrial Property* (Keppres No. 15 tahun 1997);
- b. *Paten Cooperation Treaty* (PCT) *and regulation under the PCT* (Keppres No. 16 tahun 1997);
- c. *Trademark Law Treaty* (Keppres No. 17 tahun 1997);
- d. *Berne Convention for the Protection of Liberty and Artistic Work* (Keppres No. 18 tahun 1997);
- e. *WIPO Copyright Treaty* (Keppres No. 19 tahun 1997)

Dengan demikian semenjak menjadi anggota WTO, ragam serta pengaturan Hak Milik Intelektual menjadi demikian banyak, yang tadinya hanya mengenal UU Merek, Paten, dan Hak Cipta, maka sekarang harus membuat aturan juga untuk bidang yang lainnya, seperti halnya Desain Industri, Rahasia Dagang, serta pengaturan mengenai *Layout Design*. Disamping itu kewajiban yang tidak kalah pentingnya adalah memberlakukan UU tersebut serta menegakkan hukum atas pelanggaran yang terjadi.

Tanggal 29 Juli 2003 merupakan momentum yang sangat mempunyai arti penting pada bidang HKI, karena sejak saat itu secara resmi diberlakukan UU No. 19 Tahun 2002 tentang Hak Cipta sebagai bagian dari HKI, dengan demikian Undang-Undang tersebut telah berlaku secara efektif. Para pemilik hak cipta dengan sendirinya merasa mendapatkan perlindungan yang lebih mantap karena tujuan akhir dari perlindungan hak cipta adalah untuk memberikan penghargaan dan insentif atas suatu kreatifitas dari kegiatan intelektual manusia. Selain itu

juga memberikan suatu keseimbangan perlindungan terhadap pencipta dan pengguna ciptaan tersebut.<sup>24</sup>

Pada tanggal 16 september 2014 pengaturan hak cipta memasuki babak baru pasca pengesahan RUU Hak Cipta 2014 menjadi Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta. Dengan disahkannya Undang-Undang ini, maka Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2002 sudah dicabut, tetapi peraturan pelaksanaannya masih tetap berlaku sepanjang tidak bertentangan dengan ketentuan undang-undang ini (pasal 123 UUHC). Salah satu ketentuan yang menonjol dalam undang-undang ini adalah diperkuatnya kedudukan hak-hak pencipta.<sup>25</sup>

Karya-karya intelektual selain mempunyai bobot ekonomis juga menyangkut hak atas kepemilikan. Secara yuridis menyangkut konsepsi hukum tentang kepemilikan yang pada dasarnya mengacu pada konsep kebendaan yaitu benda imateriil.<sup>26</sup>

HKI secara esensial mengandung pengertian hak kekayaan intelektual manusia, semakin berbobot karya-karya intelektual seseorang semakin tinggi pula nilai ekonomi dari karya tersebut sehingga karya yang dihasilkan merupakan kekayaan yang dimiliki oleh para pemilik atau yang menghasilkan karya tersebut.

---

<sup>24</sup>Ety S. Suhardo, *Makalah yang disampaikan pada Seminar Implikasi Undang-Undang Tahun 2002 tentang Hak Cipta Bagi Dunia Bisnis*, (Fakultas Hukum Universitas Semarang, 11 Desember 2003).

<sup>25</sup><http://businnes-law.binus.ac.id/2014/10/02/uu-hak-cipta-baru-memperkuat-hak-pencipta-dan-seniman/> diakses desember 2014

<sup>26</sup>S.M. Hutagalung *Op.Cit.*, hlm.48



## B. Tinjauan Umum Tentang Hak Cipta

### 1. Konvensi Internasional Tentang Hak Cipta

Pengaturan Internasional tentang hak cipta dapat dilakukan berdasarkan perjanjian bilateral atau berdasarkan perjanjian multilateral:

#### a. Konvensi Bern 1886 tentang Perlindungan Karya Sastra dan Seni

Terdapat sepuluh negara-negara peserta asli (*original members*); Belgia, Prancis, Jerman, Haiti, Italia, Liberia, Spanyol, Swis. Tunisia dan Inggris yang menjadi peserta dengan cara aksesori menandatangani naskah asli Konvensi Bern.<sup>27</sup>

Latar belakang diadakan konvensi seperti tercantum dalam Mukadimah naskah asli Konvensi Bern adalah : “ .....*Being equally animated by the desire to protect, in as effective and uniform a manner as possible, the right of authors in their literary and artistic works*”. Semenjak mulai berlakunya, Konvensi Bern yang tergolong sebagai *Law Making Treaty*, terbuka bagi semua negara yang belum menjadi anggota. Keikutsertaan sebagai negara anggota baru harus dilakukan dengan cara meratifikasinya dan menyerahkan naskah kepada Direktur Jenderal WIPO. Keikutsertaan suatu negara sebagai anggota Konvensi Bern, menimbulkan kewajiban negara peserta untuk menetapkan dalam undang-undang nasionalnya di bidang hak cipta, tiga prinsip dasar yang dianut konvensi Bern, yaitu <sup>28</sup>:

##### 1) Prinsip *National Treatment*

Ciptaan yang berasal dari salah satu negara peserta perjanjian (yaitu ciptaan seorang warga negara, negara peserta perjanjian, atau suatu ciptaan yang pertama kali diterbitkan di salah satu negara peserta perjanjian) harus mendapat perlindungan hukum hak cipta yang sama seperti diperoleh ciptaan seorang pencipta warga negara sendiri.

---

<sup>27</sup> Edy Damian, *Hukum Hak Cipta*, (Bandung: PT Alumni Bandung, 2002), hlm. 59

<sup>28</sup> *Ibid.*

2) Prinsip *Automatic Protection*

Pemberian perlindungan hukum harus diberikan secara langsung tanpa harus memenuhi syarat apapun (*must not be conditional upon compliance with any formality*).

3) Prinsip *Independence of Protection*

Suatu perlindungan hukum diberikan tanpa harus bergantung kepada pengaturan perlindungan hukum negara asal pencipta.

Mengenai pengaturan standar-standar minimum perlindungan hukum ciptaan-ciptaan, hak-hak pencipta dan jangka waktu perlindungan yang diberikan, pengaturannya adalah :

- 1) Ciptaan yang dilindungi adalah semua ciptaan dibidang sastra, ilmu pengetahuan dan seni dalam bentuk apapun perwujudannya.
- 2) Kecuali jika ditentukan dengan cara reservasi (*reservation*), pembatasan (*limitation*) atau pengecualian (*exception*), yang tergolong sebagai hak-hak eksklusif :
  - a) Hak untuk menerjemahkan.
  - b) Hak mempertunjukkan di muka umum ciptaan drama, drama, musik, danciptaan musik.
  - c) Hak mendeklamasi (*to recite*) di muka umum suatu ciptaan sastra.
  - d) Hak penyiaran (*broadcast*).
  - e) Hak membuat reproduksi dengan cara dan bentuk perwujudan apapun.
  - f) Hak menggunakan ciptaannya sebagai bahan untuk ciptaan audiovisual.
  - g) Hak membuat aransemen (*arrangements*) dan adaptasi (*adaptations*) dari suatu ciptaan.

Konvensi Bern juga mengatur sekumpulan hak yang dinamakan hak-hak moral (*droit moral*), hak pencipta untuk mengklaim sebagai pencipta suatu ciptaan dan hal penciptaan untuk mengajukan keberatan terhadap setiap perbuatan yang bermaksud mengubah, mengurangi atau menambah keaslian ciptaannya yang dapat merugikan kehormatan dan reputasi pencipta.<sup>29</sup>

---

<sup>29</sup>*Ibid.* Hlm. 63

#### b. Konvensi Hak Cipta Universal 1955

Merupakan suatu hasil kerja PBB melalui sponsor UNESCO untuk mengakomodasi dua aliran falsafah berkenaan dengan hak cipta yang berlaku di kalangan masyarakat internasional. Disatu pihak ada sebagian anggota masyarakat internasional yang menganut *civil law system*, berkelompok keanggotaannya pada Konvensi Bern, dan dipihak lain ada sebagian anggota masyarakat internasional yang menganut *common law system*, berkelompok pada konvensi-konvensi Hak Cipta Regional yang terutama berlaku di negara-negara Amerika Latin dan Amerika Serikat.<sup>30</sup>

Untuk menjembatani dua kelompok yang berbeda sistem pengaturan tentang hak cipta ini, PBB melalui UNESCO menciptakan suatu kompromi yang merupakan: *A new common dinamisor convention that was itended to establist a minimum level of international copyright relations throughout the world, without weakening or supplanting the Bern Convention*<sup>31</sup>

Pada 6 September 1952 untuk memenuhi kebutuhan adanya suatu *Common Dinaminator Convention* lahirlah *Universal Copyright Convention* (UCC) yang ditandatangani di Genewa dan kemudian ditindaklanjuti dengan 12 ratifikasi yang diperlukan untuk berlakunya pada 16 September 1955. Ketentuan-ketentuan yang ditetapkan dalam konvensi ini antara lain:

- 1) *Adequate and Effective Protection*. Menurut *article I* setiap Negara peserta perjanjian berkewajiban memberikan perlindungan hukum yang memadai dan efektif terhadap hak-hak pencipta dan pemegang hak cipta.
- 2) *National Treatment*. *Article II* menetapkan bahwa ciptaan-ciptaan yang diterbitkan oleh warga negara dari satu negara pesera perjanjian dan ciptaan-ciptaan yang diterbitkan pertama

---

<sup>30</sup>*Ibid*, Hlm. 68

<sup>31</sup>*Ibid*,

kali di salah satu negara peserta perjanjian, akan memperoleh perlakuan perlindungan hukum hak cipta yang sama seperti diberikan kepada warga negara nya sendiri yang menerbitkan untuk pertama kali di negara tempat dia menjadi warga negara.

- 3) *Formalities. Article III* yang merupakan manifestasi kompromistis dari UUHC terhadap dua aliran falsafah yang ada, menetapkan bahwa suatu negara peserta perjanjian yang menetapkan dalam perundang-undangan nasionalnya syarat-syarat tertentu sebagai formalitas bagi timbulnya hak cipta, seperti wajib simpan (deposit), pendaftaran (*registration*), akta notaris (*notarial certificates*) atau bukti pembayaran royalti dari penerbit (*payment of fees*), akan dianggap merupakan bukti timbulnya hak cipta, dengan syarat pada ciptaan bersangkutan dibubuhkan tanda C dan di belakangnya tercantum nama pemegang hak cipta kemudian disertai tahun penerbitan pertama kali.
- 4) *Duration of Protection. Article IV*, suatu jangka waktu minimum sebagai ketentuan untuk perlindungan hukum selama hidup pencipta ditambah paling sedikit 25 tahun setelah kematian pencipta.
- 5) *Translations Rights. Article V*, hak cipta mencakup juga hak eksklusif pencipta untuk membuat, menerbitkan dan memberi izin untuk menerbitkan suatu terjemahan dari ciptaannya. Namun setelah tujuh tahun terlewatkan, tanpa adanya penerjemahan yang dilakukan oleh pencipta, negara peserta konvensi dapat memberikan hak penerjemahan kepada warga negaranya dengan memenuhi syarat-syarat seperti ditetapkan konvensi
- 6) *Jurisdiction of the international Court of Justice, article XV*, suatu sengketa yang timbul antara dua atau lebih negara anggota konvensi mengenai penafsiran atau pelaksanaan konvensi, dapat diajukan ke muka Mahkamah Internasional untuk dimintakan penyelesaian sengketa yang diajukan kecuali jika pihak-pihak yang bersengketa untuk memakai cara lain.
- 7) *Bern safeguard Clause. article XVII* UCC beserta appendixnya merupakan kesatuan yang tidak dapat dipisahkan dari Pasal ini dan salah satu saran penting untuk pemenuhan kebutuhan ini.

c. Konvensi Roma 1961 tentang Perlindungan Pelaku, Produser Rekaman dan Lembaga

Penyiaran Konvensi Roma diprakarsai oleh Bern Union, dalam rangka untuk lebih memajukan perlindungan hak cipta di seluruh dunia, khususnya perlindungan hukum internasional terhadap

mereka yang mempunyai hak-hak yang dikelompok dengan nama hak-hak yang berkaitan (*Neighboring Rights/related Rights*).<sup>32</sup>

Tujuan diadakannya konvensi adalah menetapkan pengaturan secara internasional perlindungan hukum tiga kelompok pemegang hak cipta atas hak-hak yang berkaitan. Tiga kelompok pemegang hak cipta dimaksud adalah <sup>33</sup>:

- 1) Artis-artis pelaku (*Performing Artist*), terdiri dari penyanyi, aktor, musisi, penari, dan lain-lain pelaku yang menunjukkan karya-karya cipta sastra dan seni.
- 2) Produser-produser rekaman (*Producers of Phonogram*).
- 3) Lembaga-lembaga penyiaran

d. Trade Related Aspects of Intellectual Property Rights (TRIPs)

TRIPs atau *Trade Aspects of Intellectual Property Rights* merupakan lampiran dan persetujuan pembentukan organisasi perdagangan dunia (WTO) yang disahkan pada tanggal 4 april di marakesh. Tujuan dari perjanjian TRIPs ini adalah meningkatkan perlindungan HKI dalam produk perdagangan, menjamin prosedur pelaksanaan HKI yang tidak menghambat perdagangan, merumuskan aturan dan disiplin pelaksanaan perlindungan HKI.<sup>34</sup>

Perjanjian TRIPs ini mewajibkan negara peserta untuk mengakui 3 (tiga) konvensi dasar dalam HKI yaitu *Berne Convention* dan *Washington Treaty*. Konvensi ini juga memberlakukan 3 prinsip dasar yang berlaku bagi perlindungan semua jenis HKI yaitu:

- 1). *National Treatment* artinya anggota akan memberikan kepada warga negara anggota lain perlakuan yang sama seperti yang diberikan kepada warga negara sendiri menyangkut perlindungan HKI <sup>35</sup>

---

<sup>32</sup>*Ibid.*, Hlm. 71

<sup>33</sup>*Ibid.*

<sup>34</sup>S.M. Hutagalung, *Op.Cit.*, hlm. 221

<sup>35</sup>Pasal 3 TRIPs

2). *Most Favoured Nation* artinya dalam perlindungan HKI, setiap keinginan, keistimewaan, dan hak untuk didahulukan atau pengecualian yang diberikan oleh satu negara anggota akan diberikan dengan langsung dan tanpa syarat kepada warga negara lain dari seluruh anggota <sup>36</sup>

3). *Minimal Standart* artinya perjanjian ini telah menetapkan standar minimal yang harus dipatuhi dalam pengaturan HKI seperti ruang lingkup perlindungan, jangka waktu perlindungan, prosedur perolehan hak dan pemanfaatan HKI <sup>37</sup>

Aturan-aturan dasar yang berkaitan dengan hak cipta diatur dalam ketentuan Pasal 14 TRIPs. Aturan tersebut meliputi: Hak persewaan, jangka waktu perlindungan, pengecualian/pembatasan, perlindungan terhadap artis penampil, prosedur rekaman suara dan organisasi penyiaran, aturan dasar dalam TRIPs ini telah diakomodasi dalam Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2002 tentang Hak Cipta.

## 2. Prinsip Dasar Hak Cipta

Dalam kerangka ciptaan yang mendapatkan hak cipta setidaknya harus memperhatikan beberapa prinsip-prinsip dasar hak cipta, yakni<sup>38</sup>:

- a. Yang dilindungi hak cipta adalah ide yang telah berwujud dan asli. Salah satu prinsip paling fundamental dari perlindungan hak cipta adalah konsep bahwa hak cipta hanya berkenaan dengan bentuk perwujudan dari suatu ciptaan misalnya karya tulis sehingga tidak berkenaan atau tidak berurusan dengan substansinya. Dari prinsip dasar ini telah melahirkan dua subprinsip, yaitu:

---

<sup>36</sup>Pasal 4 TRIPs

<sup>37</sup>Bagian II TRIPs

<sup>38</sup>Edy Damian, *Op.Cit.*, hlm. 99 - 106.

- 1) Suatu ciptaan harus mempunyai keaslian (*originality*) untuk dapat menikmati hak-hak yang diberikan undang-undang. Keaslian sangat erat hubungannya dengan bentuk perwujudan suatu ciptaan.
- 2) Suatu ciptaan, mempunyai hak cipta jika ciptaan yang bersangkutan diwujudkan dalam bentuk nyata. Ini berarti bahwa suatu ide atau pikiran atau gagasan atau belum merupakan suatu ciptaan.
- 3) Karena hak cipta adalah eksklusif dari pencipta atau penerima hak untuk mengumumkan atau memperbanyak ciptaannya (Pasal 1 angka (1) UU No. 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta) berarti tidak ada orang lain yang boleh melakukan hak itu kecuali dengan izin pencipta.

b. Hak cipta timbul dengan sendirinya (otomatis).

Suatu hak cipta eksis pada saat seorang pencipta mewujudkan idenya dalam suatu bentuk yang berwujud. Dengan adanya wujud dari suatu ide, suatu ciptaan lahir. Ciptaan yang dilahirkan dapat diumumkan (*to make public/openbaarmaken*) dan dapat tidak diumumkan. Suatu ciptaan yang tidak diumumkan, hak ciptanya tetap ada pada pencipta.

c. Suatu ciptaan tidak perlu diumumkan untuk memperoleh hak cipta.

Suatu ciptaan yang diumumkan maupun yang tidak diumumkan (*published/unpublished works*) kedua-duanya dapat memperoleh hak cipta.

d. Hak cipta suatu ciptaan merupakan suatu hak yang diakui hukum (*legal right*) yang harus dipisahkan dan harus dibedakan dari penguasaan fisik suatu ciptaan.

e. Hak cipta bukan hak mutlak (absolut).

Menurut Pasal 1 angka (1) UUHC, menyebutkan bahwa hak cipta merupakan hak eksklusif bagi pencipta, yang timbul secara otomatis berdasarkan prinsip deklaratif setelah suatu ciptaan

diwujudkan dalam bentuk nyata tidak mengurangi pembatasan-pembatasan menurut perundang-undangan yang berlaku. Dari ketentuan ini perlu dikemukakan bahwa hak cipta bukanlah suatu hak yang berlakunya secara absolut dan bukan hanya mengenai hak saja. Hak cipta juga berkenaan dengan kewajiban sebagaimana dapat dibaca dalam Pasal 1 angka (1) UUHC tentang hak cipta yang tersebut di atas, yaitu bahwa hak cipta dibatasi Undang-Undang. Hak cipta bukan merupakan suatu monopoli mutlak melainkan hanya suatu *limited monopoly*. Hal ini dapat terjadi karena hak cipta secara konseptual tidak mengenal konsep monopoli penuh, sehingga mungkin saja seorang pencipta menciptakan suatu ciptaan yang sama dengan ciptaan yang telah tercipta lebih dahulu.

### 3. Pengertian Hak Cipta

Dalam sejarah perkembangan istilah hak cipta (bahasa Indonesia yang lazim dipakai sekarang) pada awal mulanya istilah yang dikenal adalah hak pengarang sesuai dengan terjemahan harfiah bahasa Belanda, *Auteursrecht*. Baru pada Kongres Kebudayaan Indonesia ke-2, Oktober 1951 di Bandung, penggunaan istilah hak pengarang dipersoalkan karena dipandang menyempitkan pengertian hak cipta.<sup>39</sup> Jika istilah yang dipakai adalah hak pengarang, seolah-olah yang diatur hak cipta hanyalah hak-hak dari pengarang saja dan hanya bersangkutan paut dengan karang-mengarang saja, sedangkan cakupan hak cipta jauh lebih luas dari hak-hak pengarang. Kongres lalu memutuskan untuk mengganti istilah hak pengarang dengan istilah hak cipta. Istilah ini merupakan istilah yang diperkenalkan oleh ahli bahasa, Soetan Moh. Syah dalam suatu makalah pada waktu kongres. Menurut terjemahan

---

<sup>39</sup>Eddy Damian, *Ibid.*, hlm.111



*auteursrecht* adalah hak pencipta, tetapi untuk penyederhanaan dan kepraktisan disingkat menjadi hak cipta.<sup>40</sup>

Menurut bahasa Indonesia, istilah hak cipta berarti hak seseorang sebagai miliknya atas hasil penemuannya yang berupa tulisan, lukisan dan sebagainya yang dilindungi oleh undang-undang. Dalam bahasa Inggris disebut *copy right* yang berarti hak cipta. Adapun pengertian secara yuridis menurut UUHC, pada Pasal 1 angka (1) menyatakan hak cipta adalah hak eksklusif pencipta yang timbul secara otomatis berdasarkan prinsip deklaratif setelah suatu ciptaan diwujudkan kedalam bentuk nyata tanpa mengurangi pembatasan sesuai dengan peraturan perundang-undangan yang berlaku.

#### **4. Subjek Hak Cipta: Pencipta dan Pemegang Hak Cipta**

Secara ringkas dapat dikatakan bahwa yang dimaksud dengan pencipta adalah seseorang atau beberapa orang yang secara bersama-sama melahirkan suatu ciptaan. Selanjutnya dapat pula diterangkan bahwa yang mencipta suatu ciptaan menjadi pemilik pertama dari hak cipta atas ciptaan bersangkutan.<sup>41</sup>

Pasal 1 angka (2) UUHC mendefinisikan pencipta secara rinci sebagai berikut: “Pencipta adalah seseorang atau beberapa orang yang secara sendiri-sendiri atau secara bersama-sama menghasilkan suatu ciptaan yang bersifat khas dan pribadi”.

Pengertian pemegang hak cipta dinyatakan dalam Pasal 1 angka (4) UUHC yaitu:

“Pemegang hak cipta adalah pencipta sebagai pemilik hak cipta, atau pihak yang menerima hak tersebut dari pencipta, atau pihak lain yang menerima lebih lanjut hak dari pihak yang menerima hak tersebut secara sah”.

---

<sup>40</sup>J. C. T. Simorangkir, *Hak Cipta Lanjutan*, (Jakarta: Penerbit Jembatan, 1973), hlm. 21

<sup>41</sup> Eddy Damian, *Op. Cit.*, hlm. 124

Dengan demikian, pencipta hak cipta otomatis menjadi pemegang hak cipta, yang merupakan pemilik hak cipta, sedangkan yang menjadi pemegang hak cipta tidak harus penciptanya, tetapi bisa pihak lain yang menerima hak tersebut dari pencipta atau pihak lain yang menerima lebih lanjut hak tersebut dari pencipta atau pemegang hak cipta yang bersangkutan.

Pada BAB IV UUHC mengatur orang-perorangan dan badan hukum yang dapat menjadi pencipta dalam penggolongan:

- a. Seorang tertentu (Pasal31-32);
- b. Dua atau lebih orang (Pasal33);
- c. Seorang karyawan (Pasal35-36);
- d. Badan hukum (Pasal37).

Pembedaan pencipta dalam beberapa golongan memiliki implikasi yang sangat penting terhadap hak dan kewajiban pencipta, pendaftaran ciptaan, lama berlaku hak cipta dan pertanggungjawaban dalam hal terjadinya pelanggaran hak cipta.

Beberapa penggolongan mengenai pencipta di atas menjelaskan bahwa pada dasarnya secara konvensional yang digolongkan sebagai pencipta adalah seseorang yang melahirkan suatu ciptaan untuk pertama kali sehingga ia adalah orang pertama yang mempunyai hak-hak sebagai pencipta yang sebutan ringkasnya untuk kepraktisannya disebut hak pencipta, dan lebih ringkas lagi menjadi hak cipta.

Pada mulanya, untuk menentukan siapa yang menjadi pencipta pertama dari suatu ciptaan tertentu tidaklah terlalu sulit. Misalnya: pencipta suatu ciptaan karangan ilmiah adalah seorang yang menulis tulisan ilmiah tersebut; pencipta suatu ciptaan musik adalah komposer; dan pencipta suatu ciptaan potret adalah fotografer.

Meskipun demikian, dengan semakin berkembangnya teknologi canggih pada akhir-akhir ini, untuk menentukan siapa yang menjadi

pencipta pertama dari suatu ciptaan tertentu, memerlukan penjelasan dengan suatu pendekatan yang agak berbeda.

Terutama dalam menentukan pencipta dari ciptaan-ciptaan yang tergolong sebagai hak-hak yang berkaitan dengan hak cipta, misalnya: pencipta dari suatu pertunjukan musik klasik adalah seorang pelaku (*Performer*); pencipta dari rekaman suara suatu lagu dalam bentuk *compact disc* atau pita seluloid adalah produser rekaman suara; dan pencipta dari tayangan pertunjukan/ pertunjukan musik melalui siaran televisi adalah lembaga penyiaran.

Mengetahui siapa yang merupakan pencipta pertama suatu ciptaan adalah sangat signifikan, karena<sup>42</sup>:

- a. Hak-hak yang dimiliki seorang pencipta pertama sangat berbeda dengan hak-hak pencipta terhadap hak terkait dengan hak cipta.
- b. Masa berlakunya perlindungan hukum bagi pencipta pertama biasanya lebih lama dari mereka yang bukan pencipta pertama.
- c. Pengidentifikasian pencipta pertama secara benar merupakan syarat bagi keabsahan pendaftaran ciptaan (Pasal 31 UUHC), walaupun pendaftaran tidak mutlak harus dilakukan.

Untuk menjelaskan tentang siapakah yang disebut sebagai pencipta, UUHC menentukan bahwa pencipta adalah orang yang membuat atau melahirkan suatu ciptaan. Akan tetapi, perkecualian dari pedoman umum tersebut ditentukan sebagai berikut:

- a. Dalam hal ciptaan terdiri atas beberapa bagian tersendiri yang diciptakan oleh dua orang atau lebih, yang dianggap sebagai pencipta ialah orang yang memimpin serta mengawasi penyelesaian seluruh ciptaan itu (Pasal 33 ayat (1)), atau dalam hal tidak ada orang memimpin dan mengawasi ciptaan tersebut, yang dianggap sebagai pencipta adalah orang yang menghimpunnya dengan tidak mengurangi hak cipta masing-masing atas bagian ciptaannya itu (Pasal 33 ayat (2)).

---

<sup>42</sup>Eddy Damian, *Op. Cit.*, hlm. 127

- b. Dalam hal suatu ciptaan yang dirancang oleh seseorang serta diwujudkan dan dikerjakan oleh orang lain dibawah pimpinan dan pengawasan orang yang merancang, yang dianggap pencipta adalah orang yang merancang ciptaan itu (Pasal34).
- c. Kecuali diperjanjikan lain pemegang hak cipta atas ciptaan yang dibuat oleh pencipta dalam hubungan dinas, yang dianggap pencipta yaitu instansi pemerintah (Pasal35 ayat (1)).
- d. Kecuali diperjanjikan lain, pencipta dan pemegang hak cipta atas ciptaan yang dibuat dalam hubungan kerja atau berdasarkan pesanan yaitu pihak yang membuat ciptaan (Pasal 36). Lebih lanjut penjelasan Pasal 36 “yang dimaksud dengan ‘hubungan kerja atau berdasarkan pesanan’ adalah ciptaan yang dibuat atas dasar hubungan kerja di lembaga swasta atau atas dasar pesanan pihak lain.”
- e. Kecuali terbukti sebaliknya dalam hal badan hukum melakukan pengumuman, pendistribusian, atau komunikasi atas ciptaan yang berasal dari badan hukum tersebut, dengan tanpa menyebut seseorang sebagai pencipta, yang dianggap sebagai pencipta yaitu badan hukum (Pasal 37)

## **5. Ciptaan Yang Dilindungi dan Jangka Waktu Perlindungan**

Menurut Pasal 1 angka (3) UUHC, “Ciptaan adalah setiap hasil karya cipta dibidang ilmu pengetahuan, seni dan sastra yang dihasilkan atas inspirasi, kemampuan, pikiran, imajinasi, kecekatan, keterampilan atau keahlian yang diekspresikan dalam bentuk nyata”

Lebih lanjut ditentukan, ciptaan-ciptaan yang dilindungi berdasarkan Pasal 40 UUHC adalah ciptaan di bidang ilmu pengetahuan, seni dan sastra, yang mencakup :

- a. Buku, pamflet, perwajahan (*lay out*) karya tulis yang diterbitkan dan semua hasil karya tulis lain;
- b. Ceramah, kuliah, pidato dan ciptaan yang sejenis dengan itu;
- c. Alat peraga yang dibuat untuk kepentingan pendidikan dan ilmunipengetahuan;
- d. Lagu atau musik dengan atau tanpa teks;

- e. Drama atau drama musikal, tari, koreografi, pewayangan dan pantomim;
- f. Seni rupa dalam segala bentuk seperti seni lukis, seni pahat, gambar, seni ukir, seni kaligrafi, seni pahat, seni patung, kolase dan seni terapan;
- g. Karya seni terapan;
- h. Karya arsitektur;
- i. Peta;
- j. Karya seni batik atau karya seni motif lainnya;
- k. Karya fotografi;
- l. Potret;
- m. Karya sinematografi;
- n. Terjemahan, tafsir, saduran, bunga rampai, basis data, adaptasi, aransemen, modifikasi dan karya lain dari hasil transformasi.
- o. Terjemahan, adaptasi, aransemen, transformasi, atau modifikasi ekspresi budaya tradisional;
- p. Kompilasi ciptaan atau data, baik dalam format yang dapat dibaca dengan program komputer atau media lainnya;
- q. Kompilasi ekspresi budaya tradisional dalam kompilasi tersebut masih asli;
- r. Permainan video;
- s. Program komputer.

Terhadap jenis-jenis ciptaan tersebut di atas, pada dasarnya UUHC Pasal 58-61 mengenal beberapa ketentuan tentang masa berlakunya perlindungan hak cipta, yaitu:

- a. Selama hidup pencipta ditambah 70 tahun setelah pencipta meninggal dunia. Terhitung mulai tanggal 1 Januari tahun berikutnya (Pasal 58 ayat (1)). Sedangkan jika hak cipta tersebut dimiliki oleh badan hukum maka berlaku selama 50 tahun sejak pertama kali dilakukan pengumuman.

Ciptaan ini meliputi :

- 1) Buku, pamflet, dan semua hasil karya tulis lainnya;
- 2) Ceramah, kuliah, pidato dan ciptaan sejenisnya;
- 3) Alat peraga yang dibuat untuk kepentingan pendidikan dan ilmu pengetahuan;
- 4) Lagu atau musik dengan atau tanpa teks;
- 5) Drama, drama musikal, tari, koreografi, pewayangan dan pantomim;
- 6) Arsitektur;
- 7) Karya seni rupa dalam segala bentuk seperti lukisan, gambar, ukiran, kaligrafi, seni pahat, patung dan kolase;
- 8) Karya arsitektur;

- 9) Peta;
- 10) Karya seni batik atau karya seni motif lain..
- b. Selama 50 tahun sejak pertama kali diumumkan (Pasal 59 ayat (1))  
 Jenis ciptaan yang dilindungi selama 50 tahun ini meliputi :
  - 1) Program komputer;
  - 2) Sinematografi;
  - 3) Fotografi;
  - 4) Permainan video;
  - 5) Perwajahan karya tulis;
  - 6) Terjemahan, tafsiran, saduran, bunga rampai, basis data, adaptasi, aransemen, modifikasi dan karya lain dari hasil transformasi;
  - 7) Terjemahan, adaptasi, aransemen, transformasi atau modifikasi ekspresi budaya tradisional;
  - 8) Kompilasi ciptaan atau data baik format yang bisa dibaca dengan program komputer atau yang lainnya
  - 9) Kompilasi ekspresi budaya tradisional
- c. Berlaku selama 25 tahun sejak pertama kali diterbitkan untuk karya seni terapan (Pasal 59 ayat (2));
- d. Hak cipta yang dimiliki atau dipegang oleh lembaga penyiaran berlaku selama 20 tahun sejak pertama kali diumumkan (Pasal 63 ayat (1));
- e. Hak cipta atas ciptaan yang dilaksanakan oleh penerbit berlaku selama 50 tahun sejak ciptaan tersebut pertama kali diterbitkan (Pasal 63 ayat (1));
- f. Jangka waktu perlindungan bagi pelaku, berlaku selama 50 tahun sejak karya tersebut pertama kali dipertunjukkan atau dimasukkan ke dalam media audio atau media audiovisual;
- g. Jangka waktu perlindungan bagi produser rekaman suara, berlaku selama 50 tahun sejak karya tersebut selesai direkam (Pasal 63 ayat (1));

## 6. Pendaftaran Hak Cipta

Dalam kepustakaan dikenal dua macam sistem (stelsel) pendaftaran Hak Kekayaan Intelektual (HKI), yaitu sistem konstitutif (atributif) dan sistem deklaratif. Dalam sistem konstitutif, diperolehnya hak melalui pendaftaran, artinya hak eksklusif atas

sesuatu HKI diberikan karena adanya pendaftaran (*required by registration*). Dengan ungkapan lain, pada sistem konstitutif pendaftaran merupakan hal yang mutlak dilakukan, sehingga bila tidak didaftar otomatis tidak mendapatkan perlindungan hukum. Sistem ini dianut pada hak paten, merek, dan desain industri.<sup>43</sup>

Sedangkan pada sistem deklaratif, pendaftaran bukan merupakan suatu keharusan. Pendaftaran hanya untuk pembuktian, bahwa pendaftaran itu bukan untuk menerbitkan hak, melainkan hanya memberikan dugaan atau sangkaan hukum (*rechtsvermoeden*) atau *presumption iuris* yaitu bahwa pihak yang haknya terdaftar adalah pihak yang berhak atas hak tersebut dan sebagai pemakai pertama atas hak yang didaftarkan.<sup>44</sup>

Pendaftaran hak cipta dibawah UUHC menganut prinsip deklaratif. Pendaftaran ciptaan tidak mengandung arti sebagai pengesahan atas isi, arti, atau bentuk dari ciptaan yang didaftarkan. Pendaftaran ciptaan bukanlah suatu kewajiban karena hak cipta timbul secara otomatis setelah suatu ciptaan dilahirkan, sebagaimana dinyatakan dalam Pasal 1 angka (1) UUHC.

Namun, meskipun perlindungan terhadap ciptaan dalam wujud hak cipta bukan disebabkan oleh pendaftaran. Akan tetapi pendaftaran tetap dimungkinkan. Bahkan dalam hal tertentu, pendaftaran diperlukan untuk penguatan pembuktian.<sup>45</sup>

Pendaftaran ciptaan dapat dilakukan atas permohonan yang diajukan oleh pencipta atau pemegang hak cipta atau kuasa, yang diajukan kepada Menteri disertai dengan biaya pendaftaran, dan contoh ciptaan atau penggantinya (Pasal 66-69 UUHC).

Sedangkan pada Pasal 74 ayat (1) kekuatan hukum pencatatan ciptaan dan produk terkait karena;

---

<sup>43</sup> Rachmadi Usman, *Hukum Hak atas Kekayaan Intelektual (Perlindungan dan Dimensi Hukumnya di Indonesia)*, ( Bandung: PT. Alumni, 2003), hlm. 122.

<sup>44</sup>*Ibid*

<sup>45</sup>*Ibid.*, Halaman 132

- 1) Permintaan orang atau badan hukum yang namanya tercatat sebagai pencipta, pemegang hak cipta atau hak terkait
- 2) Putusan pengadilan yang berkekuatan tetap
- 3) Melanggar norma agama, kesusilaan dan ketertiban umum, pertahanan dan keamanan negara atau peraturan perundang-undangan yang menghapusnya dilakukan oleh menteri.

## **7. Fungsi dan Sifat Hak Cipta**

Fungsi hak cipta dalam UUHC, dapat secara implisit diketahui dalam beberapa pasal yaitu:

- (1) Hak cipta merupakan hak eksklusif bagi pencipta atau pemegang hak cipta yang timbul secara otomatis setelah suatu ciptaan dilahirkan tanpa mengurangi pembatasan menurut peraturan perundang-undangan yang berlaku (Pasal 1 angka (1)).
- (2) Pencipta atau pemegang hak cipta mempunyai hak atas karya untuk memberikan izin atau melarang orang lain yang tanpa persetujuannya mengeksploitasi ciptaan tersebut untuk kepentingan yang bersifat komersial (Pasal 9 ).

Ketentuan Pasal 1 angka (1) UUHC mengandung dua aspek dasar, yaitu tentang hak eksklusif dan bahwa hak tersebut “timbul secara otomatis”. Berbeda dari bidang-bidang Hak Kekayaan Intelektual (HKI) yang lain, hak cipta lahir bukan karena pendaftaran, artinya hak cipta termasuk telah dimiliki oleh penciptanya pada saat lahirnya karya cipta yang bersangkutan. Hal ini merupakan prinsip pokok yang mendasari hak cipta. Namun, prinsip dasar ini tidak menghalangi pencipta untuk mendaftarkan karyanya seperti yang diatur pada bagian lain dari UUHC.

Ketentuan di atas terkait hak eksklusif, ditegaskan lagi dalam penjelasan Pasal 4 UUHC bahwa yang dimaksud dengan hak eksklusif adalah hak yang hanya diperuntukkan bagi pencipta sehingga tidak ada pihak lain yang dapat memanfaatkan hak tersebut tanpa izin pencipta. Pemegang hak cipta yang bukan



pencipta hanya memiliki sebagian dari hak eksklusif berupa hak ekonomi.

Sifat hak cipta ditegaskan dalam Pasal 16 UUHC tentang Hak Cipta, yaitu:

- (1) Hak cipta merupakan benda bergerak tidak berwujud.
- (2) Hak cipta dapat beralih atau dialihkan baik seluruhnya maupun sebagian karena:
  - a. Pewarisan;
  - b. Hibah;
  - c. Wasiat;
  - d. Perjanjian tertulis; atau
  - e. Sebab-sebab lain yang dibenarkan oleh peraturan perundang-undangan.
- (3) Hak cipta dapat dijadikan sebagai objek jaminan fidusia.

Menurut Pasal 16 UUHC tersebut, hal yang essensial dalam undang-undang ini adalah bahwa “Hak cipta dapat beralih atau dialihkan, baik seluruhnya maupun sebagian”, antara lain karena pewarisan, hibah, atau perjanjian tertulis. Salah satu makna penting dari ketentuan ini adalah kedudukan hak cipta yang dianggap sebagai benda bergerak. Sebagai benda bergerak yang dapat dialihkan, maka sifat hak cipta yang dapat dialihkan ini menjadi sangat relevan dalam transaksi bisnis sehari-hari. Itulah sebabnya, UUHC menggunakan istilah “pemegang hak cipta” yang berdampingan dengan istilah pencipta. Begitu juga mengenai dapat diwariskannya hak cipta.

## **8. Hak Moral dan Hak Ekonomi**

### **a. Hak Moral**

Konsep dasar lahirnya hak cipta akan memberikan perlindungan hukum terhadap suatu karya cipta yang memiliki bentuk yang khas dan menunjukkan keaslian sebagai ciptaan

seseorang atas dasar kemampuan dan kreatifitasnya yang bersifat pribadi.<sup>46</sup>

Sifat pribadi yang terkandung di dalam hak cipta melahirkan konsepsi hak moral bagi si pencipta atau ahli warisnya. Hak moral tersebut dianggap sebagai hak pribadi yang dimiliki oleh seorang pencipta untuk mencegah terjadinya penyimpangan atas karya ciptanya dan untuk mendapatkan penghormatan atau penghargaan atas karyanya tersebut. Hak moral tersebut merupakan perwujudan dari hubungan yang terus berlangsung antara si pencipta dengan hasil karya ciptanya walaupun si penciptanya telah kehilangan atau telah memindahkan hak ciptanya kepada orang lain, sehingga apabila pemegang hak menghilangkan nama pencipta, maka pencipta atau ahli warisnya berhak untuk menuntut kepada pemegang hak cipta supaya nama pencipta tetap dicantumkan dalam ciptaannya.

Disamping itu juga pemegang hak cipta tidak diperbolehkan mengadakan perubahan suatu ciptaan kecuali dengan persetujuan pencipta atau ahli warisnya dan apabila pencipta telah menyerahkan hak ciptanya kepada orang lain, maka selama penciptanya masih hidup diperlukan persetujuannya untuk mengadakan perubahan, tetapi apabila penciptanya telah meninggal dunia diperlukan izin dari ahli warisnya. Dengan demikian sekalipun hak moral itu sudah diserahkan baik seluruhnya maupun sebagian kepada pihak lain, namun penciptanya atau ahli warisnya tetap mempunyai hak untuk menggugat seseorang yang tanpa persetujuannya :<sup>47</sup>

- (a) Meniadakan nama pencipta yang tercantum dalam ciptaan;
- (b) Mencantumkan nama pencipta pada ciptaannya;
- (c) Mengganti atau mengubah judul ciptaan; dan

---

<sup>46</sup>S.M. Hutagalung. *Op.Cit.*, hlm. 333

<sup>47</sup> Walter Simanjuntak, *Perlindungan Hak Cipta di Indonesia*, (Jakarta: Direktorat Hak Cipta, Desain Tata Letak Sirkuit Terpadu dan Desain Industri, tanpa tahun.)

(d) Mengubah isi ciptaan.

Pasal 5 UUHC menyatakan hak moral merupakan hak yang melekat secara abadi pada diri pencipta untuk:

- a. Tetap mencantumkan atau tidak mencantumkan namanya pada salinan sehubungan dengan pemakaian ciptaanya untuk umum;
- b. Menggunakan nama aslinya atau nama samarannya
- c. Mengubah ciptaanya sesuai dengan kepatutan dalam masyarakat;
- d. Mengubah judul dan anak judul ciptaanya dan;
- e. Mempertahankan haknya dalam hal terjadi distorsi ciptaan, mutilasi ciptaan, modifikasi ciptaan, atau hal yang bersifat merugikan kehormatan diri atau reputasinya.

Hak moral juga diatur dalam konvensi internasional di bidang hak cipta yaitu *Berne Convention*, yang antara lain menyebutkan bahwa pencipta memiliki hak untuk mengklaim kepemilikan atas karyanya dan mengajukan keberatan atas perubahan, pemotongan, pengurangan, atau modifikasi lain, serta aksi pelanggaran lain yang berkaitan dengan karya tersebut, dimana hal-hak tersebut merugikan kehormatan atau reputasi si pencipta. Pasal 6 bis *Berne Convention* menyebutkan: *“Independently of the author’s economic rights, and even after the transfer or the said rights, the author shall have the right to claim authorship of the work and to object to any distortion, mutilation or other modification of, or other derogatory action in relation to, the said work, would be prejudicial to his honour or reputation”*.

Begitu eratnya hubungan pencipta dan ahli warisnya dengan hak moral, maka hak moral tersebut tidak dapat dilepaskan atau melekat pada si pencipta, oleh karena itu hak cipta yang dimiliki oleh pencipta, yang setelah penciptanya meninggal dunia, menjadi milik ahli warisnya atau menjadi milik penerima wasiat. Demikian pula menurut Pasal 5 UUHC, hak cipta yang tidak atau belum diumumkan yang setelah penciptanya meninggal dunia, menjadi

milik ahli warisnya atau milik penerima wasiat, tidak dapat disita kecuali jika hak itu diperoleh secara melawan hukum. Hal ini mengingat hak cipta manunggal dengan diri pencipta dan bersifat tidak berwujud, maka pada prinsipnya itu tidak dapat disita dari padanya<sup>48</sup>

Dengan demikian hak moral pencipta itu merupakan salah satu pembatasan daripada hak cipta yang telah diserahkan kepada orang lain daripada pencipta itu sendiri<sup>49</sup>. Orang lain daripada pencipta itu sendiri, misalnya seorang penerima hak cipta, biarpun padanya telah diserahkan hak cipta seluruhnya atas suatu ciptaan, akan tetapi dengan adanya hak moral pencipta itu, maka jelas ia terikat pada beberapa ketentuan yang tersimpul dalam pengertian hak moral pencipta itu.

Terhadap hak moral ini, walaupun hak ciptanya (hak ekonominya) telah diserahkan seluruhnya atau sebagian, pencipta tetap berwenang menjalankan suatu tuntutan hukum untuk mendapatkan ganti kerugian terhadap seseorang yang melanggar hak moral pencipta. Hal ini sesuai dengan ketentuan Pasal 1365 Kitab Undang-undang Hukum Perdata, yang menyatakan bahwa tiap perbuatan melawan hukum yang membawa kerugian kepada seseorang lain, mewajibkan orang yang karena salahnya menerbitkan kerugian itu, mengganti kerugian tersebut.

#### b. Hak Ekonomi

Disamping hak moral, hak cipta juga berhubungan dengan kepentingan-kepentingan yang bersifat ekonomi (*Economic Rights*). Adanya kepentingan-kepentingan yang bersifat ekonomi di dalam hak cipta tersebut, merupakan suatu perwujudan dari sifat hak cipta itu sendiri, yaitu bahwa ciptaan-ciptaan yang

---

<sup>48</sup> OK. Saidin, *Aspek Hukum Hak Kekayaan Intelektual (Intellectual Property)*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2006), hlm. 69

<sup>49</sup> Bambang Kesowo, *Pengantar Umum Mengenai Hak atas Kekayaan Intelektual (HAKI) di Indonesia*, hlm. 24

merupakan produk olah pikir manusia itu mempunyai nilai, karena ciptaan-ciptaan tersebut merupakan suatu bentuk kekayaan, walaupun bentuknya tidak berwujud (*intangible*).<sup>50</sup>

Bagi manusia yang menghasilkannya, karya cipta tersebut memang memberikan kepuasan. Tetapi dari segi yang lain, karya cipta tersebut sebenarnya juga memiliki arti ekonomi. Hal ini perlu dipahami, dan tidak sekedar menganggapnya semata-mata sebagai karya yang memberi kepuasan batiniah, bersifat universal dan dapat dinikmati oleh siapapun, dimanapun dan kapanpun juga, apalagi dengan sikap bahwa sepantasnya hal itu dapat diperoleh secara cuma-cuma. Sikap seperti itu terasa kurang adil, sekalipun seringkali mengatasnamakan paham kekeluargaan, kegotongroyongan dan lain-lain yang sejenis dengan itu. Seandainya sang pencipta selaku pemilik hak atas karya cipta dengan sadar dan sengaja membiarkan dan memberikan karyanya dipakai atau ditiru masyarakat dengan cuma-cuma, hal itu pun tetap tidak mengurangi kewajiban setiap orang untuk menghargai dan mengakui hak tersebut.<sup>51</sup>

Hak ekonomi tersebut adalah hak yang dimiliki oleh seseorang pencipta untuk mendapatkan keuntungan atas ciptaannya. Hak ekonomi pada setiap undang-undang hak cipta selalu berbeda, baik terminologinya, jenis hak yang diliputinya, ruang lingkup dari tiap jenis hak ekonomi tersebut. Secara umum, setiap negara minimal mengenal dan mengatur hak ekonomi tersebut meliputi jenis hak :<sup>52</sup>

- 1) Hak reproduksi (*reproduction right*), yaitu hak untuk menggandakan ciptaan.
- 2) Hak adaptasi (*adaptation right*), yaitu hak untuk mengadakan adaptasi terhadap hak cipta yang sudah ada. Hak ini diatur dalam *Berne Convention*.
- 3) Hak distribusi (*distributuon right*), yaitu hak untuk menyebarkan kepada masyarakat setiap hasil ciptaan dalam bentuk penjualan atau penyewaan. Dari hak distribusi itu dapat

---

<sup>50</sup>S.M. Hutagalung, *Op.Cit.*, hlm.336

<sup>51</sup>Muhammad Djumhana dan R. Djubaedillah, *Hak Milik Intelektual, sejarah, teori dan Prakteknya di Indonesia*(Jakarta: Citra Aditya Bakti, 2003), hlm. 67

<sup>52</sup>OK. Saidin, *Op.Cit.*, hlm. 69

dimungkinkan timbul hak baru berupa *foreign right*, yaitu suatu hak yang dilindungi di luar negaranya. Misalnya satu karya cipta berupa buku, karena merupakan buku yang menarik, maka sangat digemari di negara lain. Dengan demikian, buku itu didistribusikan ke negara lain tersebut, sehingga mendapatkan perlindungan sebagai *foreign right*.

- 4) Hak pertunjukkan (*performance right*), yaitu hak untuk mengungkapkan karya seni dalam bentuk pertunjukkan atau penampilan oleh pemusik, dramawan, seniman, peragawati, juga menyangkut penyiaran film, dan rekaman suara pada media televisi, radio, dan tempat lain yang menyajikan tampilan tersebut. Setiap orang atau badan yang menampilkan, atau mempertunjukkan sesuatu karya cipta, harus meminta izin dari si pemilik hak *performing* tersebut. Keadaan ini terasa menyulitkan bagi orang yang akan meminta izin pertunjukkan tersebut, untuk memudahkan hal tersebut maka diadakan suatu lembaga yang mengurus hak pertunjukkan itu yang dikenal sebagai *Performing Right Society*.
- 5) Hak Penyiaran (*broadcasting right*), yaitu hak untuk menyiarkan ciptaan melalui transmisi dan transmisi ulang.
- 6) Hak program kabel (*cablecasting right*), yaitu hak untuk menyiarkan ciptaan melalui kabel. Hak ini hampir sama dengan hak penyiaran, tetapi tidak melalui transmisi melainkan kabel.
- 7) *Droite de Suite*, yaitu hak tambahan pencipta yang bersifat kebendaan.
- 8) Hak pinjam masyarakat (*public lending right*), yaitu hak pencipta atas pembayaran ciptaan yang tersimpan di perpustakaan umum yang dipinjam oleh masyarakat.

Hak ekonomi (*Economic Rights*) yang terkandung dalam Pasal 9 UUHC meliputi hak untuk mengumumkan dan memperbanyak. Termasuk dalam pengumuman adalah pembacaan, penyiaran pameran, penjualan, pengedaran, atau penyebaran suatu ciptaan dengan menggunakan alat apa pun, termasuk media internet, atau melakukan dengan cara apa pun sehingga suatu ciptaan dapat dibaca, didengar, atau dilihat orang lain. Sedangkan yang termasuk dalam perbanyakan adalah penambahan jumlah suatu ciptaan, baik secara keseluruhan maupun bagian yang sangat substansial dengan menggunakan bahan-bahan yang sama ataupun tidak sama, termasuk mengalihwujudkan secara permanen atau temporer.

Konsepsi hak ekonomi yang terkandung di dalam hak cipta tersebut mencerminkan bahwa ciptaan-ciptaan sebagai hasil oleh pikir manusia dan yang melekat secara alamiah sebagai suatu kekayaan si pencipta mendapat perlindungan hukum yang memadai karena merupakan salah satu hak asasi manusia, sebagaimana telah ditetapkan dalam Pasal 27 *The Universal Declaration of Human Right* sebagai berikut:

- (1) *Everyone has the right freely to participate in the cultural life of the community, to enjoy the art and to share in scientific advancement and its benefits.*
- (2) *Everyone has the right to the protection of the moral and material interest resulting for many scientific, literary or artistic production of which he is the author.*

Dalam bunyi Pasal di atas, dapatlah dilihat bahwa hak ekonomi juga dijamin sebagai bagian Hak Asasi Manusia sebagaimana hak moral. Pada Pasal 27 ayat (1) di atas, hak moral dapat diketahui dari kalimat bahwa setiap orang mempunyai hak kemerdekaan berpartisipasi dalam kehidupan budaya masyarakat, menikmati seni atau mengambil bagian dari kemajuan ilmu pengetahuan, sedangkan hak ekonomi terlihat dari istilah “menarik manfaatnya”; sedangkan pada ayat (2) dapat terlihat dengan jelas hak moral dan hak ekonomi dengan disebutkan bahwa setiap orang mempunyai hak memperoleh perlindungan atas kepentingan-kepentingan moral (hak moral) dan material (hak ekonomi) yang merupakan hasil dari ciptaan-ciptaan seorang pencipta di bidang ilmu pengetahuan, sastra, dan seni.

## **9. Pengalihan Hak Cipta**

Hak cipta adalah kekayaan personal yang dapat disamakan dengan bentuk kekayaan yang lain. Secara khusus pengaturan mengenai pengalihan hak dan hukum hak cipta diatur dalam Pasal 80 UUHC, bahwa hak cipta dianggap sebagai benda bergerak maka hak ciptanya dapat dipindahtangankan, dilisensikan, dialihkan, dijual-

belikan oleh pemilik atas pemegang haknya, baik seluruhnya maupun sebagian melalui pewarisan, hibah, wasiat, maupun melalui suatu perjanjian seperti jual beli, maupun lisensi.<sup>53</sup>

Peralihan hak cipta yang merupakan benda bergerak tidak dapat dilakukan dengan cara lisan, harus dilakukan secara tertulis baik dengan akta otentik atau akta di bawah tangan (Penjelasan Pasal 16 ayat (2) UUHC). Persetujuan secara lisan saja tidak diakui oleh undang-undang hak cipta. Hal ini untuk menjaga jangan sampai timbul penyimpangan-penyimpangan terhadap hak dan kewajiban dikemudian hari, sehingga di dalam akta perjanjian harus dibuat sejelas mungkin hak-hak yang dipindahkan atau yang dialihkan serta hak-hak dan kewajiban-kewajiban dari para pihak yang membuat perjanjian. Persetujuan secara tertulis akan lebih menjaga kepastian hukum dan kejelasan daripada persetujuan secara lisan, apalagi persetujuan yang dilakukan secara diam-diam. Hal ini mengingat terlalu banyaknya kepentingan yang tersangkut dalam persoalan hak cipta, termasuk kepentingan ahli waris di kemudian hari.

Menurut Meriam Darus Badruzaman, bahwa sistem hukum benda mengandung sejumlah asas, antara lain hak kebendaan memberikan wewenang yang kuat kepada pemiliknya, hak itu dapat dinikmati, dialihkan, dijamin, dan disewakan. Dengan adanya asas ini hak cipta dapat dialihkan oleh pencipta seperti halnya benda-benda yang lain, sehingga hak tersebut masuk ke dalam ruang lingkup hukum jaminan sebagaimana dituangkan ke dalam Pasal 1131 KUH Perdata, yang menyebutkan bahwa segala kebendaan debitur baik yang bergerak maupun tidak bergerak, baik yang sudah ada maupun yang ada dikemudian hari menjadi tanggungan untuk segala perikatan perseorangan.<sup>54</sup>

---

<sup>53</sup>Edy Damian, *Loc. Cit.*, hlm. 19

<sup>54</sup>Mariam Darus Badruzaman, *Aneka Hukum Bisnis*, (Bandung: PT Alumni, 1994), hlm. 79



Abdulkadir Muhammad mengemukakan bahwa pengalihan hak cipta itu didasari oleh motif ekonomi, yaitu keinginan untuk memperoleh manfaat ekonomi atau keuntungan secara komersial, pencipta mengalihkan hak cipta dengan bertujuan memperoleh keuntungan ekonomi dari penjualan ciptaan yang dihasilkan dari hak cipta tersebut. Hak cipta suatu ciptaan tetap ada di tangan pencipta selama kepada pembeli ciptaan itu tidak diserahkan seluruh hak ciptanya. Hal ini menegaskan berlakunya asas kemanunggalan hak cipta dengan penciptanya.<sup>55</sup>

Hak cipta yang dijual untuk seluruh atau sebagian tidak dapat dijual lagi untuk kedua kalinya oleh penjual yang sama. Apabila timbul sengketa antara beberapa pembeli hak cipta yang sama atas suatu ciptaan, perlindungan diberikan kepada pembeli yang lebih dahulu memperoleh hak cipta tersebut (Pasal 17 ayat (2)).

Hak cipta dapat beralih baik seluruhnya maupun sebagian melalui pewarisan, hibah, wasiat, dan dijadikan milik negara. Hak-hak eksploitasi dari pemegang hak cipta, seperti misalnya hak reproduksi, hak mempertunjukkan, hak mengadaptasi, dan hak menterjemahkan dapat dialihkan secara keseluruhan (secara sekaligus), dapat juga secara satu persatu atau sebagian saja, bahkan dapat juga hanya dalam bentuk tertentu saja, misalnya :<sup>56</sup>

- a. Bidang hak reproduksi, yang dialihkan hanyalah hak reproduksi/ menerbitkan ciptaan itu dalam bentuk buku, bukan dalam majalah, bukan dalam surat kabar, dan sebagainya;
- b. Bidang hak mempertunjukkan/ memainkan, yang dialihkan hanyalah hak untuk memainkan musik tertentu di Taman Ismail Marzuki (TIM) Jakarta saja, bukan untuk dimainkan di televisi, radio, dan sebagainya;
- c. Bidang hak adaptasi, yang dialihkan adalah hak untuk membuat film dari ciptaan yang bersangkutan bukan untuk disandiwakan;
- d. Bidang hak terjemahan, yang dialihkan adalah hak untuk menterjemahkan karangan yang bersangkutan hanya dalam

---

<sup>55</sup> Abdulkadir Muhammad, *Kajian Hukum Ekonomi Hak Kekayaan Intelektual*(Bandung:Citra Aditya Bakti, 2007), hlm. 187

<sup>56</sup>J. C. T. Simorangkir, *Op. Cit.*, hlm. 74

bahasa Jepang, bukan dalam bahasa Spanyol atau bahasa Rusia, dan sebagainya.

#### **10. Kepemilikan Hak Cipta oleh Negara**

Ditentukan Pasal 38 ayat (1) UUHC “Hak cipta atas ekspresi budaya tradisional dipegang oleh negara.”

Dalam penjelasan Pasal 38 ayat (1) “Yang dimaksud dengan ‘ekspresi budaya tradisional’ mencakup salah satu atau kombinasi bentuk ekspresi sebagai berikut”;

- a. Verbal tekstual baik lisan maupun tulisan yang berbentuk prosa maupun puisi dalam berbagai tema dan kandungan isi pesan, yang dapat berupa karya sastra maupun narasi informatif.
- b. Musik, mencakup antara lain, vokal, instrumental atau kombinasi keduanya
- c. Gerak, mencakup antara lain tarian
- d. Teater, mencakup antara lain pertunjukan wayang dan sandirawa rakyat
- e. Seni rupa, baik dalam bentuk dua dimensi atau tiga dimensi yang terbuat dari berbagaimacam bahan seperti kulit kayu, bambu, logam, batu, keramik, kertas, tekstil dan lain-lain atau kombinasinya; dan
- f. Upacara adat.

Ditentukan pada Pasal 39 ayat (1) “Dalam hal ciptaan tidak diketahui penciptanya dan ciptaan tersebut belum dilakukan pengumuman, hak cipta atas ciptaan tersebut dipegang oleh negara untuk kepentingan pencipta.

Sedangkan pada Pasal 39 ayat (2) “Dalam hal ciptaan telah dilakukan pengumuman tetapi tidak diketahui penciptanya atau hanya tertera nama aliasnya atau samaran penciptanya, hak cipta atas ciptaan tersebut dipegang oleh pihak yang melakukan pengumuman untuk kepentingan pencipta”

Pasal 39 ayat (3) “Dalam hal ciptaan telah diterbitkan tetapi tidak diketahui pencipta dari pihak yang melakukan pengumuman, hak cipta atas ciptaan tersebut dipegang oleh negara untuk kepentingan pencipta”.

## C. Fanfiction

### 1. Istilah-Istilah Dalam Fanfiction:<sup>57</sup>

- a. AU (*Alternate Universe*): *fanfiction* yang dibuat dengan situasi dunia yang berbeda dengan cerita aslinya.
- b. AR (*Alternate Reality*): *fanfiction* yang dibuat dengan setting/latarsama dengan aslinya, hanya saja ada beberapa fakta yang berbeda dengan aslinya.
- c. AT (*Alternate Timeline*): *fanfiction* yang dibuat dengan setting/latar waktu yang berbeda dengan cerita aslinya.
- d. *Alternate Ending*: *fanfic* yang isinya *ending* versi penulis. Biasanya ditulis karena adanya ketidakpuasan atas *ending* dari cerita aslinya.
- e. *Anti-fic*: *fanfiction* yang bertujuan menyerang atau melecehkan suatu Karya asli (buku, film, game, dsb.) *Fanfiction* ini memusatkan sepenuhnya ke arah pembunuhan tokoh utamanya. Kadang disebut juga *Deathfic*, *Revengefic*, *Slasherfic*.
- f. C&C (*Comment and Critism*): umpan balik (*review*) setelah membaca sebuah *fanfiction*. Berisi komentar dan kritik atau saran untuk *fanfic* tersebut.
- g. *Canon*: mengacu pada sifat, karakter, peristiwa, *plotline*, yang terjadi secara nyata dalam sumber resmi yang mendasari suatu *fanfiction*.
- h. *Disclaimers*: informasi yang biasanya dicantumkan dalam sebuah *fanfiction*. *Disclaimer* merupakan pengakuan secara tertulis oleh seorang penulis *fanfiction* bahwa materi *fanfiction* yang ditulisnya berasal dari karya asli (buku, game, film dsb.) yang dibuat oleh pencipta aslinya.
- i. *Fandom*: pada umumnya dapat diartikan dari suatu komunitas (sekelompok orang) yang tertarik, menikmati, membaca, dan menulis *fanfiction* dari suatu cerita seperti karya asli (komik, novel, film.) *Fandom* mengacu pada komunitas berbasis penggemar yang didedikasikan untuk hobi atau minat termasuk terhadap film, buku, musik, komik, dan materi sumber lainnya. *Fandom* meliputi kehadiran di dalam internet dan eksistensi di kehidupan, dan dinyatakan dalam banyak cara, termasuk *website*, *mailing list*, *arsip*, *fanart*, *fanfic*, *Cons*, dan lain-lain.
- j. *Fanon*: Informasi atau karakterisasi yang belum pernah dikonfirmasi, tapi diterima oleh para penggemarnya. Contoh: orientasi *Dumbledore* (Tokoh dari karya Harry Potter yang latar belakang kepribadiannya misterius dan tidak diceritakan).

---

<sup>57</sup> *Fanfiction dictionary* <http://expressions.populli.net/dictionary.html> diakses oktober 2014

- k. *Fanfic*: kependekan dari “*fanfiction*”. Sebuah cerita yang diangkat berdasarkan acara TV, buku, film, komik, dll dengan memakai tokoh atau situasi tertentu yang ada dalam sumber aslinya.
- l. *Flamewar*: perang kritik yang dilakukan dalam *review*, *email*, *forum*, *journal*, dan lain-lain.
- m. *Fanzine* atau ‘*Zine*’: majalah yang berisi *fanfiction*, *fanart*, dan hal-hal lainnya.
- n. *Feedback*: balasan yang seorang penulis dapatkan dari pembaca yang mengomentari cerita. Ini mungkin bagian kedua terpenting dari *fandom* apapun, Umpan balik dapat memotivasi penulis untuk terus menulis ketika mereka tidak mendapatkan pembayaran atau kompensasi untuk waktu dan usaha mereka. Pada dasarnya, umpan balik adalah sumber kehidupan komunitas *fanfiction*.
- o. *Flame*: komentar negatif yang menyakitkan dimaksudkan hanya untuk marah atau kesal kepada seseorang. Hal ini dianggap kasar dan akan menyebabkan seseorang dilarang berforum dalam *fandom*.
- p. *Fanwork*: mengacu pada bentuk karya transformatif dirancang sebagai bentuk apresiasi dan eksplorasi bahan *canon*, atau aspek lain dari *fandom*. *Fanworks* dapat terdiri dari *fanfiction*, *fanart*, *fanmixes*, *podfics*, *fanvids*, *cosplay*, dll.
- q. Genre: gaya, aliran dalam sebuah cerita, seperti fantasi, *sci-fi*, *romance*.
- r. OC (*Original Character*): karakter tambahan yang diciptakan oleh seorang *author*. Biasanya diciptakan untuk melengkapi, membantu jalannya cerita. Terkadang ada juga *author* yang menjadikan OC sebagai tokoh utamanya.
- s. OOC (*Out of Character*): Perwatakan karakter yang dibuat berbeda atau melenceng jauh dari perwatakan di *canon*-nya.
- t. Rating: Klasifikasi berdasarkan konten *fanfiction*. penulis atau sistem arsip *online* memungkinkan para pembaca tahu apa yang mereka baca sebelum mereka mulai membaca sebuah cerita. Sangat penting bagi seorang penulis untuk mengetahui *rating* dari *fanfict* yang akan dibuatnya, agar dapat menghindari kesalahan segmentasi pembaca.
- u. *Real Person Fiction*: bentuk *fanfiction* yang menggunakan tokoh-tokoh dari dunia nyata. Contohnya selebriti, tokoh politik atau atlet dan lainnya.

## 2. Sejarah Fanfiction

Meskipun istilah *fanfiction* belum digunakan sampai tahun 1960-an, diakui bahwa *fanfiction* adalah sebuah subgenre dari genre yang lebih besar dan lebih tua. Pada abad ke 15, Karya Robert Henryson *The testament of cresseid* dapat dilihat sebagai bentuk

yang sangat awal dari *fanfiction*. Cerita ini didasarkan pada karya penulis Geoffrey Chaucer, *Troilus and Criseyde*. dan seperti kebanyakan *fanfiction*, berusaha untuk menguraikan kesenjangan narasi dalam karya asli. Dalam hal ini Henryson menciptakan akhir yang tragis bagi Cresseid, tidak seperti nasib terakhirnya tidak disebutkan dalam versi cerita asli Geoffrey Chaucer.<sup>58</sup>

Mengikuti popularitas Karya Samuel Richardson tahun 1740 *Pamela, or virtue rewarded* sejumlah sekuel tidak sah diterbitkan.<sup>59</sup> Serupa dengan karya *fanfiction* lainnya sekuel ini menguraikan kehidupan Pamela setelah peristiwa novel asli.

Fenomena modern *fanfiction* bermula sejak popularitas film seri Star Trek yang pertama kali ditayangkan di Amerika Serikat pada tahun 1966 yang kemudian tersebar secara global, Star Trek banyak menarik perhatian penggemar dari seluruh dunia. Komunitas penggemar Star Trek kemudian menerbitkan *fanzine*; Sebuah majalah amatir atau semi profesional yang diterbitkan oleh penggemar. *Fanzine Star Trek; Spockanalia* mengandung *fanfiction* pertama dalam pengertian istilah modern. Sebelum sekitar 1965, istilah "*fanfiction*" digunakan dalam *fandom* fiksi ilmiah untuk menyebutkan "asli meskipun amatir", karya fiksi ilmiah yang diterbitkan dalam *fanzines* fiksi ilmiah, seperti yang dibedakan dari fiksi yang dibuat secara profesional diterbitkan oleh penulis profesional; atau fiksi tentang *fans* dan *fandom*.<sup>60</sup>

Fenomena modern *fanfiction* sebagai ungkapan *fandom* dan interaksi penggemar dipopulerkan dan didefinisikan melalui *fandom* dan *fanzines Star Trek* yang populer. Sejak itulah pada 1960-an

---

<sup>58</sup> Kindrick, Robert L., *The Testament of Cresseid: Introduction*, (TEAMS Texts, University of Rochester, 2013)

<sup>59</sup> *Pamela* *Illustrated*  
[http://www.umich.edu/~ece/student\\_projects/pamela\\_illustrated/pamela.htm](http://www.umich.edu/~ece/student_projects/pamela_illustrated/pamela.htm)  
diakses oktober 2014

<sup>60</sup> Francesca Coppa, "A Brief History of Media Fandom". In Hellekson, Karen; Busse, Kristina. *Fan Fiction and Fan Communities in the Age of the Internet*, (North Carolina: McFarland & Company, 2006), Hlm. 41–59.

banyak *fandom* sebagai wadah yang membuka jalan bagi *fans* untuk menerbitkan karya mereka. *Fanzine Star Trek* yang pertama *Spockanalia* (1967), yang terdapat beberapa *fanfiction* mejadi populer, kemudian banyak orang lain mengikuti hal tersebut. *Fanzines* ini diproduksi melalui cetak *offset* dan *mimeography*, dan dikirimkan kepada penggemar lainnya atau dijual dalam konvensi fiksi ilmiah dengan biaya yang kecil untuk membantu menutup biaya produksi.<sup>61</sup>

*Fanfiction* telah menjadi lebih populer dan tersebar luas sejak munculnya *World Wide Web*,<sup>62</sup> menurut sebuah perkiraan, *fanfiction* terdiri sepertiga dari semua konten tentang buku-buku di *web*.<sup>63</sup> Selain *fanzines* tradisional, grup milis elektronik didirikan untuk *fanfiction* disertai diskusi para *fans* secara *online*. Pencarian arsip *fanfiction* juga didirikan. Arsip secara *online* awalnya non-komersial. Arsip-arsip ini diikuti oleh *database* otomatis nonkomersial. Pada tahun 1998, situs nonkomersil Fanfiction.net diluncurkan *online*, yang memungkinkan orang untuk mempos konten di *fandom* apapun.<sup>64</sup> Kemampuan untuk mempublikasikan sendiri karya *fanfiction* pada arsip umum, mudah untuk diakses dan tidak memerlukan pengetahuan sebagai *insider* untuk bergabung, dan kemampuan untuk meninjau cerita langsung di situs, menjadi populer dengan cepat.<sup>65</sup> FanFiction.net sekarang menjadi *host* untuk jutaan cerita dalam puluhan bahasa, dan pada 2003 secara luas dianggap sebagai arsip *online fanfiction* terbesar dan paling populer.<sup>66</sup>

Pada tanggal 22 Mei 2013, pengecer *online* Amazon.com mendirikan layanan penerbitan baru, *Kindle Worlds*. Layanan ini

---

<sup>61</sup>*Ibid.*

<sup>62</sup>Mary Ellen, "*Fanfiction.net Statistics*", Alternate Universes-Fanfiction Studies.

<sup>63</sup>Jason Boog, "*Brokeback 33 Percent*", Mediabistro, Diakses 22 oktober 2014

<sup>64</sup>Buechner, Maryanne Murray, "*Pop Fiction*", Time Magazine", Maret 2002

<sup>65</sup>Karen Bradley, "*Internet lives: Social context and moral domain in adolescent development*", (New Directions for Youth Development, 2005), halaman 57-76

<sup>66</sup>Mary Ellen, *Op.cit.*

akan memungkinkan cerita *fanfiction* dengan properti media berlisensi tertentu untuk dijual di *Kindle Store* dengan syarat termasuk membagi 35% dari penjualan bersih untuk karya yang terdiri dari 10.000 kata atau lebih dan 20% untuk fiksi pendek mulai dari 5000 sampai 10.000 kata. Namun, pengaturan ini juga mencakup pembatasan konten, pelanggaran hak cipta, format dokumen yang buruk dan atau menggunakan judul menyesatkan.<sup>67</sup>

### 3. Pengertian Fanfiction

Fiksi penggemar atau *fanfiction* atau bisa ditulis *fan fiction* dan biasa disingkat sebagai *fan fic*, atau hanya *fic*, adalah cerita fiksi yang dibuat oleh penggemar berdasar karya asli yang sudah ada, penulis *fanfiction* mengambil elemen substansial dari sebuah karya asli seperti tokoh, karakter, setting/latar, tema dan plot untuk digunakan dalam membuat cerita baru atau cerita alternatif sesuai kreatifitas dan imajinasi penulis *fanfiction*. Karya *fanfiction* jarang diberi wewenang atau diberi kuasa oleh pemilik karya asli, pencipta, atau penerbit; juga, mereka hampir tidak pernah dipublikasikan secara profesional. *Fanfiction* sering mengandung *disclaimer* yang menyatakan bahwa pencipta karya *fanfiction* bukan pemilik elemen atau materi dari karya asli yang digunakan dalam *fanfic* tersebut.<sup>68</sup>

Dapat disederhanakan *fanfiction* adalah sebuah cerita fiksi yang dibuat oleh penggemar berdasarkan tokoh, tema, latar karya asli populer yang sudah ada. *Fanfic* bisa berlaku untuk film, komik, novel, selebritis dan karakter terkenal lainnya. Terkadang sejumlah *fanfic* menyertakan watak atau sifat asli tokohnya sebagai karakter utama dalam cerita (sering disebut OC atau *Original Character*), ada pula yang tidak menyertakan watak atau sifat tokoh aslinya (sering disebut OOC atau *Out of Character*).

---

<sup>67</sup>Julianne Pepitone, "Amazon's "Kindle Worlds" lets fan fiction writers sell their stories", CNN Money.

<sup>68</sup>Nancy Schulz, "Fan Fiction - Literature", (Encyclopædia Britannica, 2008)

Kebanyakan penulis *fanfiction* menganggap bahwa karya mereka dibaca terutama oleh penggemar lainnya, dan karena itu cenderung menganggap bahwa pembaca mereka memiliki pengetahuan tentang *fanfiction* dan untuk menghindari protes atau pertanyaan dari *fans* lain, biasanya para penulis *fanfic* selalu memberikan sedikit catatan-catatan “peringatan” atau *author notes* atas variasi-variasi eksperimen yang di gunakan dalam *fanfic*-nya. Plot sebuah *fanfic* merupakan hasil imajinasi para *fans*. Konsep sederhana yang digunakan dalam menulis sebuah *fanfic* adalah “*What if...*” atau “Bagaimana jika...”. Dengan konsep itu *fans* bebas berimajinasi mengenai karakter kesayangan mereka.

*Fanfiction* bukan semata-mata merupakan reproduksi dari karya asli. *Fanfiction* biasanya tidak mereproduksi cerita utama dari karya asli. Para penulis *fanfiction* mengolah dan menulis ulang dengan tujuan memperbaiki atau menghilangkan faktor yang tidak memuaskan, mengembangkan minat yang dirasa kurang tereksplorasi dalam karya asli. Sehingga dalam hal ini, karya asli mengalami pengembangan atau perluasan cerita. Penulis *fanfiction* menciptakan hal-hal baru yang belum diungkap, karya asli.<sup>69</sup>

Sebagian *fans* bersikap pasif dengan hanya menikmati konten yang disediakan dan menunggu kelanjutan konten yang akan disajikan. Namun di sisi lain ada sebagian *fans* yang lebih memilih untuk membuat versi mereka sendiri daripada hanya menunggu karya asli dari produsen. Hal ini terlebih lagi dikarenakan adanya kemungkinan bahwa karya asli tidak sesuai dengan keinginan *fans*, tidak seluas atau tidak sebanyak yang diinginkan oleh *fans*.<sup>70</sup> Oleh karena itu, menulis dan membaca *fanfiction* menjadi pilihan sebagian

---

<sup>69</sup> Sasha Book, *Textual Extenders: An Exploratory into a Slash Community*. Tersip dalam <http://www.libraryofmoria.com/jsr/toc.html>. Diakses pada 17 oktober 2014

<sup>70</sup> Henry Jenkins, *Fans, Bloggers, and Gamers: Exploring Participatory Culture*, (New York: New York University Press, 2006), Hlm. 44.



*fans* untuk mengeksplor dimensi-dimensi lain yang belum diungkap dalam karya asli.

*Fanfiction* adalah salah satu bentuk keaktifan *fans* sebagai hasil penyerapan konten media populer. Mereka tidak hanya menerima dan menikmati konten budaya populer, namun juga mengolah dan mereproduksinya ke dalam bentuk teks media. *Fanfiction* merupakan salah satu bentuk teks media yang populer di kalangan *fans*. Meskipun diproduksi oleh penulis-penulis amatir, namun *fanfiction* tidak kalah diminati dibanding teks media populer lainnya.

Sejak kehadiran internet, kepopuleran *fanfiction* mengalami peningkatan yang cukup signifikan. *Fanfiction* dapat dipublikasikan secara lebih luas dan interaktif. Kepopuleran *fanfiction* ini kemudian mendorong dibentuknya berbagai situs yang dapat memfasilitasi distribusi *fanfiction*. Beberapa di antaranya adalah livejournal.com, Fanfiction.net, serta berbagai situs blog dan forum khusus *fanfiction*.

#### 4. Jenis Fan Fiction

##### a. Berdasarkan Panjangnya:<sup>71</sup>

- 1). *Half-Drabble*: lebih pendek dari *drabble*. Hanya sekitar 50 kata.
- 2). *Drabble*: Terdiri dari 100 – 200 kata. *Drabble* adalah jenis *fanfic* pendek.
- 3). *Ficlet*: Lebih panjang dari *drabble*, kira-kira sekitar 500–800/900 kata.
- 4). *Oneshot*: hampir menyerupai sebuah cerpen. Terdiri dari 2000-3000 kata. Biasanya sebuah cerita *oneshoot* akan langsung tamat. Biasanya (kalau ada), lanjutan atau hal-hal yang berhubungan dengan *fanfiction/orifict oneshot* dibuat di sekuelnya.
- 5). *Double shot/Two shots*: Cerita yang terdiri atas dua bagian (dua *chapter*)
- 6). *Short story*: Cerita bersambung yang lebih sedikit
- 7). *Chaptered Fanfic*: Biasanya hanya terdiri dari 4–5 *Chapter*.

---

<sup>71</sup> *Fanfiction 101*, <http://schooloffanfiction.wordpress.com/class-room/fanfiction-101/> diakses 24 oktober 2014

- 8). *Series Fic*: Cerita bersambung yang hampir menyerupai novel. Biasanya akan lebih dari 10 *chapter*. Boleh memiliki lebih dari satu konflik.

b. Berdasarkan Genre:<sup>72</sup>

Genre adalah aliran atau gaya atau jenis sebuah cerita.

Berikut adalah daftar genre *fanfiction*:

- 1). *Romance*: genre yang banyak unsur percintaan nya, (contoh : pacaran, pasangan suami istri, pasangan lansia dll).
- 2). *Humor*: genre yang banyak unsur lucu nya, yang bisa membuat para pembaca tertawa
- 3). *Drama*: genre yang lebih menuju ke konflik emosi dan bertujuan membuat pembaca terharu dan terhanyut dalam cerita.
- 4). *Poetry: fanfict* yang di kemas dalam bentuk puisi.
- 5). *Adventure: fanfiction* yang menggambarkan kejadian-kejadian yang terjadi dalam sebuah pertualangan.
- 6). *Mistery*: cerita yg melibatkan karakter cerita dimana mencoba untuk menemukan potongan informasi penting yang di sembunyikan sampai mencapai klimaks.
- 7). *Horror*: bertujuan membangkitkan kombinasi dari perasaan takut, terpesona, dan menyeramkan.
- 8). *Parody*: hampir sama dengan humor, tetapi unsur lucu nya terletak di akhir cerita dan tidak di sangka oleh pembaca, parodi biasanya digunakan untuk menyindir karakter, plot, bahkan itu bisa juga diambil dari kejadian asli.
- 10). *Angst: fanfict* yang melibatkan tingkat kecemasan tinggi dengan permainan emosional yg tinggi, fisik, dan mental, biasanya berakhir *sad ending*.
- 11). *Supernatural*: bercerita tentang kemampuan sihir atau di luar kemampuan manusia, seperti indra ke enam, kemampuan meramal, dll.
- 12). *Sci-fi (science-fiction)*: sebuah *fiction* yang mengandung unsur ilmiah tetapi berupa fiksi seperti penelitian profesor terhadap manusia robot dimasa depan dll.
- 13). *Tragedy: fanfict* yang menceritakan kesedihan dan hal-hal tragis.
- 14). *Fantasy: fanfict* yang mana *author*/penulis menciptakan sendiri dunia fantasi nya, sebuah dunia lain yang berada dalam legenda atau mitos zaman dulu, biasanya melibatkan sihir, unsur mistik, atau hal-hal supernatural, (contoh : dongeng pinokio, malin kundang dan sejenis nya).
- 15). *Crime*: berpusat pada kriminalitas atau bisa di anggap ke jahatan.

---

<sup>72</sup>[expressions.populli.net/dictionary.html](http://expressions.populli.net/dictionary.html) diakses 24 oktober 2014

- 16). *Family*: berkisah mengenai masalah yang terjadi dalam kehidupan keluarga.
- 17). *Hurt/comfort*: cerita yg di mana satu karakter di rugikan (baik secara fisik maupun emosional), dan karakter lain nya harus menyelamatkan karakter yg terluka tersebut, (biasa nya sangat menyedihkan dan mengharukan contoh: drama serial “*sad love story*”).
- 18). *Gary stu/mary sue*: tokoh pria dan wanita yg di buat terlalu sempurna tak ada celah kelemahan, (contoh : pastinya tampan dan cantik, kaya, pintar, serba bisa , di gemari banyak orang, dan tidak memiliki kekurangan.
- 19). *AU (Alternate Universe)*: Dunia dimana para tokohnya memiliki latar atau pun keadaan yang sama sekali berbeda dengan aslinya.
- 20). *Western*: Genre yang mengangkat kehidupan Amerika zaman dulu, seperti koboi.
- 21). *Suspense: Fict* yang menimbulkan perasaan penasaran dan tegang. Identik dengan cerita kejahatan atau detektif, tapi itu bukanlah hal mutlak.
- 22). *Bromance*: dimana tokoh laki-laki menunjukkan sifat kasih sayang kepada tokoh laki-laki lainnya (biasanya sebagai pasangan), tapi berbeda dengan *Incest* yang melibatkan pasangan saudara sedarah.
- 23). *Brotherhood*: menceritakan tentang hubungan tokoh laki-laki dengan tokoh laki-laki lainnya sebagai kakak atau adik .
- 24). *Divergence*: Cerita yang mulanya berangkat dari fakta yang sama dengan *canon*-nya, kemudian pada titik tertentu berbelok memasuki situasi karangan penulisnya yang berbeda dengan *canon*-nya.
- 25). *Gore: fanfiction* yang penuh dengan darah, kekerasan, pembunuhan, dan hal-hal lain semacamnya.
- 26). *Historical*: mengambil latar waktu berbeda. Istilah lain yang sering digunakan adalah *Alternate Timing* (Waktu/masa dalam cerita *fanfic* itu berbeda dengan waktu/masa pada cerita asli)
- 27). *Psychology*: berisikan unsur-unsur psikologi seperti kepribadian ganda dan gangguan kejiwaan lainnya.

## 5. Rating Fan Fiction

Rating adalah klasifikasi berdasarkan gambaran adegan, penggunaan bahasa, dan unsur-unsur lain yang berada dalam sebuah *fanfiction*. Sangat umum, terutama di *fandom* berbasis dan bersumber dari Amerika Serikat, untuk memberikan rating berdasarkan rating film MPAA dari G sampai NC-17. Rating biasanya

disertai dengan pernyataan singkat tentang alasan kepada *audiens* seperti konten seksual, kekerasan, atau senonoh. "Dewasa" atau "*Mature*" juga sering digunakan untuk merujuk kepada setara konten ke R atau rating NC-17.<sup>73</sup>

a. Rating yang digunakan MPAA:<sup>74</sup>

- 1). G atau *General* : Baik untuk segala usia.
- 2.) K : Untuk pembaca berusia 5 tahun ke atas. Isinya tidak mengandung kata-kata yang kasar, kekerasan, dan hal-hal "dewasa".
- 3). K+ : Untuk pembaca berusia 9 tahun ke atas. Dapat mengandung sedikit aksi kekerasan, tapi tidak menimbulkan luka yang parah. Terdapat kata-kata kasar, tapi dengan kadar minor dan tidak ekstrem. Tidak mengandung materi "dewasa".
- 4). T : Untuk pembaca berusia 13 tahun ke atas. Mengandung beberapa kekerasan, minor kata kasar dan minor unsur dewasa.
- 5). M : Untuk pembaca berusia 16 tahun ke atas. Mengandung non-eksplisit materi dewasa, kekerasan, dan kata kasar yang ekstrim.
- 6). MA : Untuk pembaca berusia 18 tahun ke atas. Mengandung materi dewasa yang eksplisit.
- 7). PG (*Parent's Guidance*) : Topik yang di angkat tersirat sindiran seksual, ringan kata-kata buruk, atau kekerasan atau serius (meskipun tidak cukup dewasa).
- 8). PG-13 (*Parent's Guidance 13*) : Beberapa kekerasan, bahasa yang buruk, jelas sindiran seksual, secara tersirat hubungan seksual. Juga dapat mencakup beberapa topik matang seperti bunuh diri, homoseksualitas, narkoba/alkohol advokasi, pemerkosaan, rincian melahirkan, dan lainnya tergantung pada adat istiadat dari *fandom* yang terlibat.
- 9). NC-17 (*No Child 17*) : Eksplisit, kekerasan berdarah berlebihan. Sangat ilegal bagi pembaca di bawah umur.

b. Pada *Arsip Of Our Own* (AO3), peringkat rating ini adalah:

- 1). *General Audiens*: Cocok untuk sebagian besar usia
- 2). *Teens and Up Audiens*: Cocok untuk remaja 13 dan lebih tua
- 3). *Mature*: Cocok untuk remaja 16 tahun
- 4). *Explicit*: Cocok untuk dewasa 18 +
- 5). *Not Rated*: Tidak ditentukan. Dapat bervariasi dari yang cocok untuk anak-anak hanya cocok untuk orang dewasa.<sup>75</sup>

c. Pada *Fanfiction.net*, peringkat ratingnya adalah sebagai berikut<sup>76</sup>:

---

<sup>73</sup>*Fanfiction rating*, [fanlore.org/wiki/Rating](http://fanlore.org/wiki/Rating) diakses oktober 2014

<sup>74</sup>*Film rating*, [www.mpa.org/film-ratings](http://www.mpa.org/film-ratings) diakses oktober 2014

<sup>75</sup> [https:// archiveofourown.org/tos\\_faq](https://archiveofourown.org/tos_faq) diakses oktober 2014

- 1). K atau *Kids*: Cocok untuk segala usia (Setara dengan G-Penilaian atau U di Inggris)
- 2). K + atau *Older Kids*: Cocok untuk anak-anak 9 dan lebih tua (Setara dengan PG-Rating)
- 3). T atau *Teen*: Cocok untuk remaja 13 dan lebih tua (Setara dengan PG-13-Penilaian atau 12A di Inggris atau Penilaian M di Australia)
- 4). M atau *Mature*: Cocok untuk remaja 16 dan lebih tua (Setara dengan R atau 15 di Inggris atau MA15 + Peringkat di Australia)
- 5). MA untuk *Mature Adults*: Terbatas hanya untuk orang dewasa 18 tahun dan lebih tua (Setara rating NC-17 atau 18 di Inggris atau R Penilaian di Australia)

## 6. Perkumpulan Komunitas dan Situs Fan Fiction

### a. Komunitas *Fanfiction*

- 1). *Fandom* (terdiri dari kata *fan* dari kata *fanatic* ditambah akhiran *dom*, dari kata *kingdom*) adalah istilah yang digunakan untuk merujuk kepada subkultur yang terdiri dari penggemar ditandai dengan perasaan empati dan persahabatan dengan orang lain yang memiliki minat yang sama. Meskipun istilah ini sekarang digunakan atau diterapkan ke kelompok orang yang meminati suatu objek, istilah ini berakar pada mereka dengan apresiasi antusias untuk olahraga. Menurut Merriam Webster jejak penggunaan istilah tersebut mulanya sejak 1903.<sup>77</sup>

Salah satu karakteristik *fandom* adalah kemampuan untuk mengubah interaksi personal menjadi interaksi sosial dan budaya menonton menjadi budaya partisipasi<sup>78</sup>. Pernyataan tersebut menegaskan bahwa kegiatan *fans* di dalam *fandom* bersifat aktif dan produktif, bukannya pasif seperti *audience* pada umumnya. Bagi *fans*, konsumsi secara alami mendorong produksi dan membaca membangkitkan minat menulis.

---

<sup>76</sup><https://www.fanfiction.net/guidelines/> diakses oktober 2014

<sup>77</sup>Rebecca W. Black, *Fanfiction Writing and the Construction of Space*, Tersip dalam

[http://www.worldwords.co.uk/pdf/validate.asp?j=elea&vol=4&issue=4&year=2007&article=2\\_Black\\_ELEA\\_4\\_4\\_web](http://www.worldwords.co.uk/pdf/validate.asp?j=elea&vol=4&issue=4&year=2007&article=2_Black_ELEA_4_4_web). Diakses pada 27 oktober 2014.

<sup>78</sup>Henry Jenkins, *Op.Cit.*, hlm. 41

Produktivitas *fans* ini dapat sekedar berfantasi tentang idolanya atau menghasilkan karya baru.

Pada tahun 1930-an *fandom* fiksi ilmiah membiayai klub terorganisir dan asosiasi di banyak kota di seluruh dunia. *fans* telah mengadakan *Science World Fiction Convention* tahunan sejak 1939, bersama dengan banyak agenda lain setiap tahun.<sup>79</sup> Media *fandom* melesat dari *fandom* fiksi ilmiah pada awal tahun 1970 dengan fokus pada hubungan antara karakter dalam TV dan media film waralaba, seperti *Star Trek*<sup>80</sup>. *Fans* dari waralaba tersebut menghasilkan produk kreatif seperti *fanart*, *fanzine* dan *fanfiction* khas *fandom* fiksi ilmiah. Pada pertengahan 1970-an, hal itu memungkinkan untuk *fans* bertemu di konvensi fiksi ilmiah bahkan yang tidak membaca fiksi ilmiah, tetapi hanya melihat itu di film atau TV. Kegiatan anggota dari asosiasi *fandom* dengan satu sama lain, sering menghadiri konvensi penggemar dan penerbitan dan bertukar *fanzines* dan *newsletter*. Asosiasi pers amatir adalah bentuk lain dari publikasi penggemar dan jaringan. Awalnya menggunakan media berbasis cetak, sub-kultur ini telah banyak bermigrasi dalam komunikasi dan interaksi mereka sekarang ke internet, yang mana mereka juga gunakan untuk tujuan pengarsipan informasi rinci berkaitan dengan *fanbase* mereka. Seringkali, penggemar berkumpul di forum dan diskusi untuk berbagi minat mereka dan kritik dari karya tertentu. Kumpulan ini dapat membawa organisasi dan komunitas ke level yang lebih tinggi didalam *fandom*.

Kemampuan *fans* tersebut membedakan *fans* dengan konsumen pada umumnya. Konsumen bersifat pasif dalam

---

<sup>79</sup>[http://www.fanac.org/Fannish\\_Reference\\_Works/Fan\\_terms/](http://www.fanac.org/Fannish_Reference_Works/Fan_terms/)

<sup>80</sup> Francesca, "A Brief History of Media Fandom", In Karen Hellekson; Busse, Kristina. *Fan Fiction and Fan Communities in the Age of the Internet*, (North Carolina: McFarland & Company, 2006), Hlm. 41–59.

menerima produk yang diterimanya, sedangkan *fans* bersifat produktif. Produktivitas yang dimaksud di sini bisa berupa menghasilkan karya baru.<sup>81</sup> *Fans* tidak hanya mengkonsumsi hal-hal yang berhubungan dengan idolanya, namun juga menciptakan karya-karya baru yang berhubungan dengan idolanya. Karya-karya itu antara lain disebut dengan istilah *fanfiction*, *fanart*, *fan-video*, dan lain-lain. Tidak hanya karya asli saja yang memperoleh popularitas di kalangan *fans*, namun karya dari *fans* pun juga memiliki kepopuleran tersendiri di antara sesama *fans*.

*Fans* mencari alternatif kesenangan di dalam media dominan. Kesenangan itu adalah keaktifan dalam sebuah komunitas yang mau menerima ide-ide baru hasil produksi mereka sendiri, sebuah komunitas dimana mereka bisa merasa memiliki. Sebagian *fans* bahkan menjauh dari dunia sosial yang berada di dekatnya. Sebaliknya, mereka lebih aktif dalam jaringan *fans*.

*Fans* berkenalan dengan satu sama lain dalam *fandom*. Hubungan mereka dimulai dengan kesamaan minat terhadap sesuatu yang mereka idolakan. Relasi antar *fans* inilah yang membentuk sebuah dunia baru dimana mereka sendirilah yang memegang kontrol di dalamnya, yaitu *fandom*. Dunia baru ini adalah tempat mereka saling bertukar ide dan pemikiran, bahkan hasil karya mereka sebagai *fans*. *Fandom* dapat terbentuk dalam skala regional, nasional, maupun internasional. *Fandom* merupakan suatu bentuk ikatan sosial yang berdampingan dengan ikatan sosial lain yang ada di masyarakat. Sebagai sebuah komunitas, *fandom* juga memiliki nilai-nilai dan keyakinan-keyakinan yang mereka terapkan bersama. Sama halnya dengan ikatan sosial lainnya, *fandom*

---

<sup>81</sup>Henry Jenkins, *Loc.Cit.*

memiliki suatu hal yang mengikat anggotanya, bertemu dengan satu sama lain, dan memiliki keterikatan emosional antar anggota berskala regional, nasional, bahkan internasional. Komunitas inilah yang disebut sebagai *fandom*.

b. Situs Fan Fiction

- 1). FanFiction.net biasa disingkat sebagai FF.net atau FFN adalah situs arsip *online fanfiction*. Perusahaan ini didirikan pada tahun 1998<sup>82</sup> di Los Angeles oleh *programmer* komputer Xing Li, yang juga sebagai operator situs. Pada 2010, FanFiction.Net adalah situs *fanfiction* yang terbesar dan paling populer di dunia. Memiliki hampir 2,2 juta pengguna terdaftar dan *host fanfiction* dalam lebih dari 30 bahasa.<sup>83</sup>

Situs ini dibagi menjadi sembilan kategori utama: *Anime/Manga*, Buku, Kartun, *Miscellaneous*, *Game*, Komik, Film, Drama/Musikal, dan TV. Situs ini juga mencakup kategori *Crossover*, ditambahkan pada 27 Maret 2009. Pengguna yang menyelesaikan proses pendaftaran gratis dapat mengirimkan *fanfiction* mereka, membuat profil pengguna, meninjau cerita-cerita *fanfiction* lain, mengajukan permohonan sebagai posisi *beta reader* (pembaca *beta*), menghubungi satu sama lain melalui pesan pribadi, dan membuat daftar cerita favorit dan penulis favorit. Sebagai pengganti mendaftar dengan *account* baru, FanFiction.Net memungkinkan pengguna untuk menggunakan akun *Google*, *Facebook*, atau *Twitter* mereka. Fanfiction.net adalah komunitas terpusat dan sebuah forum.

Untuk konten dalam situs ini, penulis dapat mengunggah cerita mereka ke situs tersebut dan menetapkan mereka dalam kategori dan rating (seperti K, K+, T, dan M). Rating MA

---

<sup>82</sup><https://www.fanfiction.net/guidelines> diakses oktober 2014

<sup>83</sup>*Ibid.*



(*Mature Adult* 18 keatas) tidak diizinkan di situs ini.<sup>84</sup> Situs tidak membayar uang kepada orang-orang untuk mengunggah konten atau biaya uang untuk posting di *website*<sup>85</sup> dan menggunakan iklan untuk membayar biaya.

FanFiction.net tidak beroperasi secara *screening* atau dewan redaksi.<sup>86</sup> Banyak pengguna meninggalkan ulasan singkat setelah membaca cerita, yang kebanyakan positif.<sup>87</sup> Sementara ulasan dapat ditinggalkan oleh mereka yang tidak memiliki *account* biasa disebut ulasan anonim, itu adalah pilihan bagi semua penulis di situs tersebut.

Pada tanggal 12 September 2002, FanFiction.Net melarang dan menghapus materi yang mempunyai rating NC-17. Sebelum kebijakan baru, situs menggunakan *pop-up* untuk mendorong pembaca untuk mengatakan apakah mereka lebih dari 17 tahun atau tidak, tetapi sejak itu, situs tersebut telah mengandalkan penggunaanya untuk melaporkan cerita yang dinilai tidak tepat karena mempunyai konten dewasa didalamnya. Beberapa materi NC-17 dipindahkan ke Adult-FanFiction.org (sebelumnya AdultFanFiction.Net), sebuah situs serupa yang diciptakan untuk melayani orang dewasa yang menulis cerita dengan *fanfiction* yang dinilai rating R dan NC-17. Namun, ada beberapa cerita yang mengandung bahan eksplisit masih ada dan belum dihapus. Judul cerita dan ringkasan harus di rating K.<sup>88</sup>

Fanfiction.net juga menganulir atau menarik kembali beberapa *fanfiction* yang dinilai melanggar hak cipta dan merek dagang. Terkait isu tersebut FanFiction.Net membuat beberapa

---

<sup>84</sup>*Ibid.*

<sup>85</sup>*Ibid.*

<sup>86</sup>*Ibid.*

<sup>87</sup>Maryanne Murray, *Op.Cit.*

<sup>88</sup><http://www.fanfiction.net/privacy/> diakses oktober 2014

perubahan kebijakan. kebijakan itu dibuat seiring pertumbuhan dan popularitas situs tersebut <sup>89</sup> . Kebijakan ini sering menyebabkan penghapusan *fanfiction* berdasarkan karya cipta penulis tertentu atau mengandung konten khusus. Sejak situs didirikan, beberapa penulis profesional dan produsen telah meminta bahwa cerita berdasarkan karya-karya ciptaan mereka atau merek dagang mereka harus dihapus, termasuk Anne Rice, PN Elrod, Archie Comics, Dennis L. McKiernan, Irene Radford, JR Ward, Laurell K. Hamilton, Nora Roberts/JD Robb, Raymond Feist, Robin Hobb, Robin McKinley, dan Terry Goodkind.<sup>90</sup>

## 7. Disclaimer Fan Fiction

### a. Pengertian

Sebuah *disclaimer* adalah pernyataan yang menunjukkan bahwa *fans* tidak mengklaim untuk memiliki setiap hak cipta dari elemen karya asli yang ia gunakan dalam menulis *fanfiction*. Hal ini biasanya ditemukan di *header* dari sebuah *fanfiction*, *fanwork*, atau *fanart*. Hal ini juga dapat dimasukkan di bagian awal atau akhir.<sup>91</sup>

*Disclaimer* merupakan pengakuan secara tertulis oleh seorang penulis *fanfiction* bahwa *fanfiction* yang ditulisnya berasal dari karya asli (novel, film, komik, game dan lainnya.) yang dibuat oleh pengarang aslinya.

Ini adalah bentuk itikad baik dan keharusan di kalangan penggemar yang menulis *fanfiction*. Semua *fanfiction* pada arsip *online* harus mencantumkan *disclaimer*.

*Disclaimer* yang baik adalah benar-benar menyebutkan siapa pemegang hak cipta yang sah, yang mungkin berarti

---

<sup>89</sup><http://www.fanfiction.net/guidelines/> diakses oktober 2014

<sup>90</sup>*Ibid.*

<sup>91</sup><http://fanlore.org/wiki/Disclaimer> diakses oktober 2014

pencipta atau pemegang hak cipta. Meskipun *disclaimer* mungkin tidak berbuat banyak untuk mencegah sebuah perusahaan, penerbit atau individu pencipta dan pemegang hak cipta karya asli yang benar-benar ingin menuntut penulis *fanfiction* atas pelanggaran hak cipta, *disclaimer* umumnya dipandang sebagai isyarat itikad baik dari *fans*. Beberapa komunitas , arsip atau milis tidak akan membiarkan cerita yang akan *diposting* tanpa *disclaimer* yang tepat.

b. Format

Beberapa *disclaimer* hanya menyatakan "Saya tidak memiliki karakter ini" atau "Bukan milik saya pribadi," sementara arsip online yang lain memiliki format khusus seperti:

1). Non-RPF (*Non-Real Person Fiction*)

*I don't own \_\_\_\_\_. \_\_\_\_\_ is the property of \_\_\_\_\_, and are not my intellectual property. There is no financial gain made from this nor will any be sought. This is for entertainment purposes only.*<sup>92</sup>

2). RPF (*Real Person Fiction*)

*This is a work of fiction. This is a fictional story about fictional representations of real people. None of the events are true. No profit was made from this work.*<sup>93</sup>

*Disclaimer* tentang *Real Person Fiction* umumnya menekankan dua hal: pertama, bahwa penulis ingin memberi tahu bahwa kisahnya adalah fiksi, dan kedua, bahwa kejadian tersebut tidaklah nyata. Dan aspek lain yang umum dari *disclaimer* bagi penulis adalah untuk menyatakan bahwa karya tersebut tidak untuk mencari keuntungan.

---

<sup>92</sup> *Fanfiction* *disclaimers*  
*structure*<http://writethatfanfiction.com/blog/2013/4/16/structure-fanfiction-disclaimers> diakses oktober 2014

<sup>93</sup>*Ibid.*

## BAB IV

### HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

#### A. Status Fanfiction Menurut Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta

##### 1. Fanfiction Sebagai Karya Derivatif Yang Berbentuk Adaptasi Atau Transformatif

Sebuah karya derivatif atau disebut juga karya turunan adalah karya yang didasarkan atas satu atau lebih karya yang sudah ada sebelumnya, seperti terjemahan, aransemen musik, dramatisasi, fiksionalisasi, film, rekaman suara, reproduksi seni, ringkasan, kondensasi, atau bentuk perubahan lain dari suatu karya, ditransformasi, atau diadaptasi.<sup>104</sup> Karya derivatif dapat juga dikatakan bahwa suatu karya adalah sebuah “versi terbaru” dari suatu karya cipta asli, dimana jelas diantara keduanya ditemukan adanya beberapa unsur pembeda namun tidak merubah *basic* atau fondasi dari ciptaan tersebut. Sebagai contoh yang dibahas oleh penulis dalam skripsi ini ialah mengenai karya *fanfiction* yang merupakan suatu karya derivatif dari karya asli populer, dimana menurut UUHC karya turunan itupun termasuk dalam kategori objek hak cipta.

Hak cipta memberikan hak eksklusif kepada pemilik suatu karya untuk membuat karya turunan (*derivative works*) dari karya cipta yang telah dibuat sebelumnya. Karya derivatif adalah karya baru yang terwujud karena didasarkan pada suatu karya yang telah ada sebelumnya.<sup>105</sup> *A derivative work exists as a functional variation of a preexisting work that is either protected by copyright or in the public domain.*<sup>106</sup> Karya derivatif

---

<sup>104</sup>Nandita Saikia, *Adaptations, Derivations and Transformations in Copyright Law*, <http://lawmatters.in/content/adaptations-derivations-and-transformations-in-copyright> diakses mei 2015

<sup>105</sup> Yusran Isnaini, *Hak Cipta dan Tantangannya di Era Cyber Space*, (Jakarta: Ghalia Indonesia, 2009), hlm.29-30

<sup>106</sup> Steven S. Boyd, *Deriving Originality in Derivative Works: Considering the Quantum of Originality Needed to Attain Copyright Protection in a Derivative Work*, Jurnal at Santa Law Digital Commonss Vol.40 No. 2

merupakan variasi dari karya yang telah ada sebelumnya baik itu karya yang mendapatkan perlindungan maupun karya yang telah menjadi *public domain*. 17 *United State Copyright (U.S.C) Section 101* menjelaskan bahwa “*a derivative work is a work based upon one or more preexisting works, such as a translation, musical arrangement, dramatization, fictionalization, motion picture version, sound recording, art reproduction, abridgment, condensation, or any other form in which a work may be recast, transformed, or adapted. A work consisting of editorial revisions, annotations, elaborations or other modifications, which as a whole represent an original work of authorship is a derivative works.*”<sup>107</sup> Penjelasan ini hampir serupa dengan penjelasan mengenai *derivative work* di atas. Dimana *derivative work* merupakan karya yang didasarkan dari karya yang telah ada sebelumnya dapat berupa terjemahan, aransemen musik, dramatisasi, fiksionalisasi, versi film, merekam suara, reproduksi seni, ringkasan, kondensasi, atau bentuk lain yang merupakan hasil kerja ulang, ditransformasi, atau diadaptasi.

Dalam penjelasan Pasal 40 ayat (1) huruf n UUHC dijelaskan yang dimaksud adaptasi adalah mengalihwujudkan suatu ciptaan menjadi bentuk lain. Sebagai contoh dari buku menjadi film sedangkan yang dimaksud dengan karya lain dari hasil transformasi adalah merubah format ciptaan menjadi format bentuk lain. Sebagai contoh musik pop menjadi musik dangdut.<sup>108</sup>

*Fanfiction* dapat dikatakan sebagai salah satu bentuk karya turunan. Rebecca W. Black<sup>109</sup> menyatakan, “*fanfictions are fan-produced texts that derive from forms of media, literature, and popular culture*”. *Fanfiction* adalah teks yang diproduksi oleh *fans* yang berasal dari bentuk

---

<sup>107</sup>Copyright Law of The *United State* and Related Laws Contained in Title 17 of the *United States Code*

<sup>108</sup> Lihat penjelasan Pasal 40 ayat (1) huruf n Undang-Undang No. 28 Tahun 2014 Hak Cipta

<sup>109</sup>Rebecca W. Black. *Op.Cit.*

media, literatur, dan budaya populer. Penggemar karya asli mengadaptasi karya asli dan mengolahnya dengan kreatifitas dan imajinasi mereka sendiri untuk kemudian ditulis kembali dalam bentuk karya tulis fiksi. *Fans* biasanya hanya meminjam tokoh dari sebuah karya populer atau untuk membuat cerita fiksi versi mereka sendiri.

*Fanfiction* diidentifikasi sebagai karya turunan karena *fanfiction* adalah salah satu bentuk keaktifan *fans* sebagai hasil resepsi konten media populer. Mereka tidak hanya menerima dan menikmati konten budaya populer, namun juga mengolah dan mereproduksinya ke dalam bentuk teks media, lebih spesifik lagi, *fanfiction* dapat diklasifikasikan kedalam dua sifat karya turunan yaitu adaptasi dan transformasi.

*Fanfiction* dikatakan bersifat adaptasi jika *fanfiction* tersebut didasarkan pada karya asli yang bersifat non-teks karena sifat adaptasi seperti yang dijelaskan dalam Pasal 40 ayat (1) huruf n adalah mengalihwujudkan ciptaan menjadi bentuk lain. Contohnya jika *fanfiction* itu dibuat berdasarkan karya asli berbentuk film, seperti film *Superman* (karya berbentuk sinematografi) atau komik *Superman* (karya berbentuk visual) diadaptasi menjadi sebuah *fanfiction* yang berbentuk teks.

Sedangkan *fanfiction* yang bersifat transformatif apabila *fanfiction* itu dibuat berdasarkan karya asli yang mempunyai jenis karya yang sama tetapi diubah formatnya ke bentuk lain. Contohnya *fanfiction* yang dibuat berdasarkan novel *Harry Potter*, dimana *fanfiction* dan novel<sup>110</sup> termasuk jenis karya sastra prosa atau karangan bebas yang berformat teks. Perubahan format dari novel yang teksnya dicetak menjadi sebuah *fanfiction* yang berteks digital merupakan bentuk transformasi ciptaan

Contoh *fanfiction* yang bersifat transformatif di atas sesuai dengan yang dicantumkan dalam penjelasan Pasal 40 ayat (1) huruf n “karya lain dari hasil transformasi adalah merubah format ciptaan menjadi format bentuk lain. Sebagai contoh musik pop menjadi musik dangdut”.

---

<sup>110</sup> Kamus Besar Bahasa Indonesia, Aplikasi Offline Android.

Mengacu pada KBBI pengertian format<sup>111</sup> adalah bentuk dan ukuran. Konteks bentuk dan ukuran yang dimaksud dalam transformasi berbeda dengan “pengalihwujudan bentuk” pada adaptasi. Contoh yang dijelaskan dalam Pasal 40 ayat (1) huruf n terkait adaptasi adalah pengalihan wujud dari bentuk buku ke film, dimana buku merupakan jenis karya sastra sedangkan film merupakan karya sinematografi. Terkait transformasi, perubahan format yang dimaksudkan adalah perubahan bentuk dan ukuran pada jenis karya yang sama, karena dari contoh yang disebutkan; musik pop dan dangdut keduanya adalah berjenis karya music, yang membedakan keduanya adalah genrenya semata.

Karya derivatif dilindungi oleh hak cipta. Untuk mendapat perlindungan tersebut, suatu karya derivatif harus memiliki unsur pembeda yang mencukupi dan konten atau material baru dalam jumlah tertentu sehingga penambahan unsur kecil suatu karya cipta asli tidak dapat digolongkan sebagai *derivative work*.<sup>112</sup>

*Derivative work* dalam *Berne Convention* tertuang dalam ketentuan *Article 2 (3)* yang menyatakan “*translations, adaptations, arrangements of music and other of music and other alterations of literary or artistic work shall be protected as original works without prejudice to the copyright in the original work*”<sup>113</sup> *Berne Convention* tidak menyebutkan ketentuan mengenai *derivative work* secara eksplisit, tetapi ketentuan mengenai *derivative work* dijelaskan melalui istilah terjemahan, adaptasi, aransemen musik, dan karya gubahan lainnya. Dimana setiap karya baik itu karya musik maupun karya lain selain karya musik, termasuk adaptasi harus mendapat perlindungan seperti karya asli tetapi tidak mengurangi perlindungan hak cipta atas karya aslinya. Mengingat pada dasarnya karya yang dialihwujudkan adalah penambahan unsur kreasi baru, baik itu

---

<sup>111</sup> *Ibid.*

<sup>112</sup> Feri Sulianta, *Seri Referensi Praktis: konten Internet*, (Jakarta, 2012), hlm. 23

<sup>113</sup> Latest text of Bern Convention (Paris Act Plus Appendix 1971) hlm. 1331

penambahan dalam kapasitas besar maupun sedikit ke dalam karya yang telah ada terlebih dahulu.

Pengaturan lain yang melindungi *derivative work* dapat juga dilihat pada 17 U.S.C. §101 yang di dalamnya mendefinisikan apa yang dimaksud dengan *derivative work*, dan 17 U.S.C. §103 (a) yang di dalamnya menyatakan “*the subject matter of copyright as specified by section 102 includes compilations and derivative works....*”<sup>114</sup> Dinyatakan pula bahwa karya cipta derivatif mendapat perlindungan sebagai karya cipta yang independen tanpa mengurangi perlindungan atas karya cipta aslinya. Bagian yang mendapat perlindungan adalah substansi baru yang ditambahkan ke dalam karya cipta derivatif. *A derivative contain an element of creative authorship and may be copyrighted independently of the underlying work.*<sup>115</sup>

Karya *derivative* harus mengandung kreativitas dari penciptanya untuk mendapat perlindungan hak cipta. Kendatipun wujudnya yang merupakan karya turunan dari karya-karya yang telah ada sebelumnya, tetapi unsur kreativitas dari penciptanya tetap diperlukan untuk memberikan elemen pembeda antara karya original yang telah ada sebelumnya dengan karya derivatif.

Sebagaimana yang disyaratkan agar suatu karya dapat digolongkan sebagai suatu ciptaan adalah dengan menunjukkan keasliannya dalam lapangan ilmu pengetahuan, seni, atau sastra. selain itu, originalitas berbeda dengan asli dalam pengertian *genuine* yang berarti belum pernah ada sebelumnya, atau juga yang steril dari unsur pengaruh karya-karya lainnya.<sup>116</sup>

---

<sup>114</sup> Copyright Law of The *United State* and Related Laws Contained in Title 17 of the *United States Code*, Op.Cit., hal.9.

<sup>115</sup> Joseph Hubicki, *Protecting Performance Rights under the Derivative Work Exception*, (Law Journal: Vol.2, Issue 1, The Berkeley Electronic Press, 2011), hal.54.

<sup>116</sup> Agus Sardjono, *Hak Cipta dalam Desain Grafis*, (Jakarta: Indonesia Printer, 2008), hlm.12



Dalam *Black's Law Dictionary* diterangkan bahwa istilah *originality* hak cipta memiliki dua arti, yaitu:

- 1). *The quality or state of being the product of independent creation and having a minimum degree of creativity*
- 2). *The degree to which a product claimed for copyright is the result of an author's independent efforts.*<sup>117</sup>

Dari dua pengertian tersebut di atas maka suatu karya cipta akan mengandung unsur *originality* atau keaslian apabila di dalamnya terdapat unsur karya yang independen, terdapat kreativitas dan merupakan hasil karya dari penciptanya. Suatu karya cipta akan dianggap asli apabila dihasilkan sendiri oleh penciptanya terdapat kreativitas di dalamnya dan mencerminkan karakter pribadi dari penciptanya.

Pembatasan dalam penentuan keaslian suatu karya cipta diperlukan karena dua hal "*first, it reduce to minimum the element of subjective judgment (and attendant uncertainties) in deciding what qualifies for protection. Secondly, it allows protection for any investment of labour and capital that in some way produces a literary result*"<sup>118</sup> Pembatasan terhadap level keaslian bertujuan meminimalisir penilaian subjektif dalam menentukan kualifikasi keaslian dalam memberikan perlindungan terhadap suatu ciptaan. Pembatasan juga memungkinkan perlindungan pada setiap investasi dari tenaga kerja dan modal yang telah dikeluarkan dalam menghasilkan suatu ciptaan. Investasi berupa tenaga kerja dan modal ini yang nantinya memberikan ciri dalam suatu ciptaan. Ciri dari penciptanya yang membedakannya dengan ciptaan lain.

Berdasarkan kamus *Oxford* pengertian *original* dan *genuine* berbeda, yang dimaksud *original*<sup>119</sup> adalah 1). "*present or existing from beginning (adjective)*", 2). "*the earliest form of something, from which copies may be*

---

<sup>117</sup> Bryan A. Gerner, *Black's Law Dictionary*, Eight Edition, Thomson West, Dallas, Texas, hlm. 1133.

<sup>118</sup> William Cornish dan David Llewelyn, *Intelektual Property: Patents, Copyright, Trademarks and Allied rights*, hlm.391.

<sup>119</sup> [www.oxforddictionaries.com/definition/english](http://www.oxforddictionaries.com/definition/english)

*made (noun)*”. Sedangkan *genuine*<sup>120</sup> berarti “*Truly what something is said to be; authentic; sincere (adjective)*” jadi *original* berarti asal, asal-usul, asal mula atau sumber dari sesuatu sedangkan *genuine* berarti bersifat tulen, sejati, asli atau sungguh-sungguh.

Keaslian bukan berarti karya tersebut harus benar-benar baru (seperti *novelty* dalam konsep hak paten), karya yang telah ada sebelumnya dan milik umum bisa saja karya asli dan merupakan karya dari penciptanya. Kreativitas yang tinggi dibutuhkan dalam menciptakan suatu karya yang bisa mendapat perlindungan hak cipta karena kreativitas yang tinggi bisa menunjukkan keaslian dari suatu karya. Bahkan untuk suatu karya yang umum dan tidak asli, dengan adanya kreativitas yang tinggi, karya tersebut bisa menjadi suatu karya asli. Kreativitas tersebut merupakan hasil cipta, rasa dan karya manusia. Perwujudan, dimana suatu karya harus dituangkan dalam bentuk tertentu, hak cipta melindungi dalam bentuk material bukan hanya sebuah ide atau gagasan.<sup>121</sup>

Herarld D.J. Jongen mengemukakan bahwa kadar atau sifat keaslian suatu ciptaan dapat saja bernilai rendah, ciptaan bernilai rendah dapat mempunyai sifat keaslian sehingga dapat dikualifikasikan sebagai suatu ciptaan. Misalnya apabila dua orang pencipta menghasilkan ciptaan yang sama tetapi berasal dari imajinasi sendiri atau independen, kedua pencipta tersebut diakui haknya masing-masing.<sup>122</sup>

Karena kualifikasi *originality* atau keaslian diukur dari tingkat kreatifitas dan unsur pembeda, maka ini sesuai dengan pengertian ciptaan dalam Pasal 1 angka (1) UUHC “Ciptaan adalah setiap hasil karya cipta dibidang ilmu pengetahuan, seni dan sastra yang dihasilkan atas dasar inspirasi, kemampuan, pikiran, imajinasi, kecekatan, keterampilan atau

---

<sup>120</sup>*Ibid.*

<sup>121</sup> Djumikarsih, “*Analisa Yuridis Sengketa Ciptaan Antara Yayasan Hwa Ing Fonds Dengan Budi Haliman Halim*”, dalam *Perspektif*, Volume XVII, No.3, Edisi September, (Malang: Fakultas Hukum Universitas Brawijaya, 2012), hlm.193.

<sup>122</sup>Eddy Damian, Op. Cit , hlm. 101

keahlian yang diekspresikan dalam bentuk nyata". Sedangkan yang dimaksud pencipta adalah individu atau kelompok yang membuat karya yang bersifat khas dan pribadi. Khas berarti khusus atau mempunyai unsur pembeda sedangkan pribadi maksudnya dihasilkan dari kemampuan pribadi si pembuat.<sup>123</sup>

Introduksi 1976 *Copyright Act* menyatakan "*The originality requirement is not particularly stringed*" seperti yang dibahas Mahkamah agung AS dalam kasus *Feist Publications Inc. v. Rural Telephon Service* menyebutkan dua *originality treshold*; "*that the work was independently created by the authors (as opposed as copied from other works) and that is possesses at least minimal degree of creativity*".<sup>124</sup>

Karya *derivative* mendapat perlindungan jika memenuhi satu dari dua standar yaitu karya harus mengandung sejumlah besar materi baru atau cukup berbeda dari karya yang asli. Membuat perubahan kecil tidak memenuhi syarat originalitas.<sup>125</sup>

Namun ada perbedaan pendapat apakah hak cipta akan bertahan didalam adaptasi dalam konteks teori hak cipta. Salah satu pendapat adalah jika seseorang tidak memiliki hak untuk "menggunakan" karya asli, ia tidak akan punya hak dalam adaptasi tersebut. Pendapat lain mengatakan bahwa adaptasi akan memiliki hak cipta yang bertahan di tingkat yang baru karena "material baru" yang terdapat dalam adaptasi tidak hadir dalam karya asli. Ini, tentu saja, berarti bahwa materi baru dalam hal adaptasi untuk dapat dilindungi sebagai ciptaan tersendiri, materi tersebut harus tidak sepenuhnya tergantung dan mampu berdiri sendiri berdampingan dengan karya asli dalam keberadaannya.<sup>126</sup>

---

<sup>123</sup> Lihat Pasal 1 angka (2) Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta

<sup>124</sup> *Originality Requirements Under US and UE Copyright Law*, <http://softwarefreedom.org/resource/2007/originality-requirements.tml>

<sup>125</sup> *Originality and Copyright Laws*, <http://info.legalzoom.com/originality-copyright-laws-21981.html>

<sup>126</sup> Nandita Saikia, *Adaptations, Derivations and Transformations in Copyright Law*, dalam [www.copyright.lawmatters.in/2010/10/adaptations-derivations-and.html](http://www.copyright.lawmatters.in/2010/10/adaptations-derivations-and.html).

Teori pertama semata-mata mengacu pada Pasal 9 ayat (1) huruf d UUHC “pencipta atau pemegang hak cipta sebagaimana dimaksud dalam Pasal 8 memiliki hak ekonomi untuk melakukan pengadaptasian, pengaransemenan, pentransformasian ciptaan”. Pada ayat (2) "Setiap orang yang melaksanakan hak ekonomi sebagaimana dimaksud pada ayat (1) wajib mendapatkan izin pencipta atau pemegang hak cipta". Ayat (3) "Setiap orang yang tanpa izin pencipta atau pemegang hak cipta dilarang melakukan penggandaan dan/atau penggunaan secara komersial ciptaan."<sup>127</sup>

Jadi kegiatan adaptasi dan transformasi ciptaan termasuk hak ekonomi. Ciptaan hasil adaptasi dan pencipta karya adaptasi dapat dilindungi hak cipta sepanjang kegiatan adaptasi tersebut atas izin pencipta ciptaan asli.

Dalam Undang-Undang Amerika, 17 U.S.C. § 103 (a) yang didalamnya menyatakan “*the subject matter of copyright as specified by section 102 includes compilations and derivative works but protection for a work employing preexisting material in which copyright subsists does not extend to any part of the work in which such material has been used unlawfully*”<sup>128</sup> ketentuan Pasal ini jelas menyatakan bahwa perlindungan atas *derivative work* tidak diberikan kepada karya yang dipergunakan secara tidak sah.

Sedangkan teori kedua mengacu pada Pasal 40 ayat (1) huruf n UUHC “Ciptaan yang dilindungi meliputi ciptaan dalam bidang ilmu pengetahuan, seni, dan sastra, terdiri atas:terjemahan, tafsir, saduran, bunga rampai, basis data,adaptasi, aransemen, modifikasi dan karya lain dari hasil transformasi. Lebih lanjut dalam Pasal 40 ayat (2) "ciptaan sebagaimana dimaksud pada ayat (1) huruf n dilindungi sebagai ciptaan tersendiri dengan tidak mengurangi hak cipta atas ciptaan asli."

---

<sup>127</sup> Lihat pasal 9 UUHC

<sup>128</sup> Copyright Law of the United States and Related Laws Contained In Title 17 of the United States Code hlm. 9

Bagian yang dilindungi hak cipta dalam konteks karya derivatif adalah material baru yang ditambahkan terhadapnya, bukan keseluruhan karya yang terintegrasi dengan material baru. Perlu ditambahkan, bahwa karya derivatif sebagai materi baru yang ditambahkan harus mempunyai kreativitas dan unsur pembeda serta karya *derivative* itu tidak boleh digunakan untuk kegiatan yang bersifat melawan hukum.

Pengelompokan jenis ciptaan tersebut antara asli dan turunan tetap dipakai karena ketentuan tersebut merupakan ketentuan yang universal. Pengelompokan jenis ciptaan inipun sangat penting, dalam kaitan dengan ketentuan lamanya perlindungan. Di Indonesia, perlindungan antara hak cipta yang asli dengan yang *derivative* tidaklah sama. Perlindungannya dibedakan jangka waktunya, tetapi diakui sebagai ciptaan tersendiri dengan tidak mengurangi hak cipta atas ciptaan aslinya.

Plagiat berbeda dengan kegiatan adaptasi dalam *fanfiction*, dimana plagiat mengambil dan menggunakan karya orang lain tetapi diakui sebagai hasil karya pribadi sang plagiator. Sedangkan dalam *fanfiction* penulis mengidentifikasi karyanya sebagai "*fanfiction*" yang berarti karya fiksi yang dibuat *fans* berdasarkan karya asli yang sudah ada, dengan demikian secara tak langsung tidak ada intensi mengklaim sebagai hasil karya pribadi yang memungkirkan eksistensi karya asli. Dalam prakteknya saat membuat *fanfiction* penulis jarang sekali meminta izin secara langsung kepada pencipta atau pemegang hak cipta, penulis biasanya hanya menyertakan sebuah *disclaimer*. Dalam *disclaimer* itu termuat pernyataan dari penulis *fanfiction* bahwa karya *fanfiction* tersebut didasarkan dari suatu karya asli seseorang yang berhak cipta.

Membandingkan *fanfiction* dan film, umumnya film-film yang diadaptasi dari buku akan menyatakan perihal adaptasi tersebut dalam *credit title* mereka. Frase yang sering digunakan adalah "*based on*" dan "*inspired by*". Sekilas kedua frase tersebut tampak serupa, namun

terdapat suatu implikasi legal terhadap makna dari “*based on*” dan “*inspired by*.”<sup>129</sup>

Pada dasarnya, kedua terminologi tersebut merupakan suatu cara untuk membawa para penonton ke dalam suatu ekspektasi tertentu terhadap film. Frase “*based on*” dan “*inspired by*” dapat diartikan secara cukup harfiah dalam hal ini; jika sebuah film menggunakan *tagline* “*based on*” dengan judul yang sama dengan sebuah buku, maka film tersebut mendasarkan cerita pada buku tersebut, seperti film Pintu Terlarang (Joko Anwar, 2009) yang didasari dari buku berjudul sama karya Sekar Ayu Asmara (2005). Dapat diasumsikan jalan ceritanya merupakan penggambaran utuh dari alur cerita, karakter, tema, dan lain-lain dari suatu buku. Dalam hal ini, maka pengusaha film haruslah mendapatkan izin atas buku tersebut agar tidak terjadi pelanggaran hak cipta.<sup>130</sup>

Selanjutnya, apabila sebuah film menggunakan *tagline* “*inspired by*”, ada banyak kemungkinan yang melatarbelakangi dibuatnya film tersebut. Frase “*inspired by*” dapat diartikan bahwa seseorang menciptakan film bersangkutan karena terinspirasi dari suatu karya lain, seperti jika seseorang membaca novel *Harry Potter* dan mendapat ide untuk mendesain beberapa pakaian bergaya penyihir, namun tidak membawa sedikitpun aspek spesifik dari novel tersebut selain tema besarnya, maka perbuatan itu dapat disebut terinspirasi dari novel *Harry Potter*. Pembuatan film yang mengangkat *tagline* “*inspired by*” dengan cara demikian bisa dikatakan tidak wajib mendapatkan izin dari pencipta atau pemegang hak cipta jika film tersebut terinspirasi dari suatu karya lainnya, namun bukan berarti hal ini merupakan sesuatu yang akan menutup

---

<sup>129</sup> <http://www.filmindependent.org/news-and-blog/archival-legal-ease-whats-the-deal-with-based-on-vs-inspired-by/>

<sup>130</sup> *Aspek Hukum Adaptasi Buku dalam Film*, dalam [www.klikonsul.com/aspek-hukum-adaptasi](http://www.klikonsul.com/aspek-hukum-adaptasi)

kemungkinan gugatan hukum. Jadi, dalam membuat film atau karya yang terinspirasi dari karya lainnya diperlukan kehati-hatian ekstra.<sup>131</sup>

Pada dasarnya *fanfiction* lebih condong kepada *tagline* "based on" karena pada prinsipnya *fanfiction* adalah karya fiksi yang dibuat oleh penggemar berdasarkan karya asli yang sudah ada maka sangat sulit melepaskan *fanfiction* dari karya asli karena dalam proses pembuatannya *fans* sebagai penulis mengambil elemen substansial dari sebuah karya asli seperti tokoh yang termasuk didalamnya nama, karakter, watak dan elemen lain yaitu setting atau latar yang tentu saja merupakan identitas dari karya asli. Perbedaan yang mencolok dari *fanfiction* dan karya asli adalah terletak pada plot atau jalan cerita. Jalan cerita suatu *fanfiction* ditentukan oleh kreativitas dan imajinasi dari *fans* sebagai penulis. Maka dapat disimpulkan plot menjadi unsur pembeda yang paling utama antara karya *fanfiction* dengan karya asli.

Selain dari plot atau jalan cerita ada unsur intrinsik lain yang menjadi pembeda antara karya asli dan karya *fanfiction* yaitu tema. Menurut KBBI Tema<sup>132</sup> dapat memiliki pengertian pokok pikiran; dasar cerita (yang dipercakapkan, dipakai sebagai dasar mengarang, menggubah sajak, dan sebagainya). Sebagai contoh karya asli Harry Potter bertema tentang petualangan didunia fantasi, dan persahabatan antar murid sekolah sihir. Penulis *fanfiction* dapat memodifikasi tema karya asli menjadi bertemakan tentang romansa antar murid disekolah sihir. Dengan mengubah tema yang awalnya persahabatan menjadi drama percintaan maka dapat dilihat unsur pembeda antara karya asli dan karya *fanfiction*.

Baik karya *fanfiction* yang bersifat adaptasi atau transformasi akan berpotensi melanggar hak cipta pencipta karya asli, dengan asumsi tidak adanya izin dari pemilik hak cipta dan hak cipta karya asli telah bertahan di dalamnya. Keduanya, *fanfiction* yang bersifat adaptasi dan transformasi

---

<sup>131</sup> *Ibid.*

<sup>132</sup> Kamus Besar Bahasa Indonesia, Aplikasi Kamus Offline Android

harus diperhatikan tujuan penggunaan dan kontennya terkait dengan hak ekonomi dan hak moral pencipta

## **2. Kaitan Fanfiction Dengan Hak Ekonomi dan Hak Moral Pemegang Hak Cipta Karya Asli.**

Novel, film dan komik merupakan salah satu perwujudan karya ciptaan yang berbentuk karya tulis, sinematografi dan cerita bergambar. Karya-karya asli tersebut umumnya menjadi sumber bagi penulis *fanfiction*. Karya asli perlu mendapatkan perlindungan sebagai salah satu bentuk apresiasi terhadap penciptanya.

Dalam menentukan terjadinya pelanggaran, UUHC menetapkan adanya pelanggaran atas hak cipta jika terjadi perbuatan yang dilakukan seseorang terhadap karya cipta yang secara eksklusif dimiliki oleh orang lain tanpa sepengetahuan atau seizin orang lain sebagai pemilik hak tersebut sehingga mengakibatkan kerugian materil maupun moral.

Berdasarkan ketentuan Pasal 1 angka (1) UUHC “Hak cipta adalah hak eksklusif pencipta yang timbul secara otomatis berdasarkan prinsip deklaratif setelah suatu ciptaan diwujudkan dalam bentuk nyata tanpa mengurangi pembatasan sesuai dengan ketentuan peraturan perundang-undangan”. Dari ketentuan Pasal tersebut dapat diketahui unsur-unsur yang melekat dari hak cipta, yaitu<sup>133</sup>:

1. Hak eksklusif (*Exclusive Rights*), yang berarti bahwa tidak ada pihak lain yang dibenarkan untuk memanfaatkan hak tersebut tanpa adanya izin dari pencipta atau pemegang hak cipta.
2. Hak eksklusif tersebut timbul secara otomatis sejak diumumkan (deklaratif), yang menegaskan hak ekonomis dari hak cipta.
3. Terdapat batasan-batasan menurut hukum. Hal ini menunjukkan bahwa selain hak eksklusif tersebut, hak cipta juga mempunyai fungsi sosial. misalnya: penggunaan ciptaan untuk kepentingan pendidikan dan penelitian.

---

<sup>133</sup> S. M. Hutagalung, *Op.cit.*, hlm. 336



Hak cipta yang dimiliki oleh pencipta asli/pertama merupakan hak eksklusif atas karya ciptaannya yang diwujudkan dalam bentuk yang khas. Dalam hak eksklusif tersebut mengandung dua hak yang sangat fundamental, yaitu hak ekonomi dan hak moral. Hak ekonomi terkait dengan hak pencipta untuk mendapatkan keuntungan atas ciptaannya, sedangkan hak moral terkait dengan kepentingan pribadi pencipta dan menyangkut perlindungan atas reputasi pencipta.

Dalam Pasal 4 UUHC "Hak cipta sebagaimana dimaksud dalam Pasal 3 huruf a merupakan hak eksklusif yang terdiri atas hak moral dan hak ekonomi". Dalam penjelasan Pasal 4 "Yang dimaksud dengan 'hak eksklusif' adalah hak yang hanya diperuntukkan bagi pencipta, sehingga tidak ada pihak lain yang dapat memanfaatkan hak tersebut tanpa izin pencipta, pemegang hak cipta yang bukan pencipta hanya memiliki sebagian dari hak eksklusif berupa hak ekonomi".<sup>134</sup>

Dalam Pasal 8 UUHC menyatakan "Hak ekonomi merupakan hak eksklusif pencipta atau pemegang hak cipta untuk mendapatkan manfaat ekonomi atas ciptaan." lebih lanjut dalam Pasal 9 UUHC:

- (1) Pencipta atau pemegang hak cipta sebagaimana dimaksud dalam Pasal 8 memiliki hak ekonomi untuk melakukan:
  - a. Penerbitan ciptaan;
  - b. Penggandaan ciptaan dalam segala bentuknya;
  - c. Penerjemahan ciptaan;
  - d. Pengadaptasian, pengaransemenan, pentransformasian ciptaan;
  - e. Pendistribusian ciptaan atau salinannya;
  - f. Pertunjukan ciptaan;
  - g. Pengumuman ciptaan;
  - h. Komunikasi ciptaan; dan
  - i. Penyewaan
- (2) Setiap orang yang melaksanakan hak ekonomi sebagaimana dimaksud pada ayat (1) wajib mendapatkan izin pencipta atau pemegang hak cipta.
- (3) Setiap orang yang tanpa izin pencipta atau pemegang hak cipta dilarang melakukan penggandaan dan/atau penggunaan secara komersial ciptaan.

---

<sup>134</sup> Lihat Penjelasan Pasal 4 Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang hak Cipta

Sehubungan dengan hak ekonomi tersebut mau tidak mau penulis *fanfiction* dihadapkan pada kondisi dimana penulis *fanfiction* mempunyai kewajiban untuk menaati peraturan yang bertujuan melindungi hak pencipta karya asli. Bagaimanapun pencipta atau pemegang hak cipta mempunyai hak eksklusif atas karya asli tersebut. Hak cipta sebagai hak eksklusif mempunyai kedudukan yang tinggi sehingga tidak ada pihak lain yang dibenarkan untuk memanfaatkan hak tersebut tanpa adanya izin dari pencipta atau pemegang hak cipta.

Ketika merujuk kembali keawal sejarah *fanfiction* modern di era 60an ketika serial fiksi ilmiah *star trek* terkenal. *Fandom* sebagai basis penggemar suatu karya banyak melakukan kegiatan yang melibatkan interaksi antar *fans*. Salah satunya adalah konvensi atau *gathering* antar anggota *fandom*. Dalam kegiatan tersebut mereka melakukan diskusi atau bertukar informasi, jual beli *merchandise* serta berbagi kreativitas, salah satu bentuk kreativitasnya adalah melalui *fanfiction*.<sup>135</sup>

Prinsip utama *fanfiction* sebenarnya adalah menuangkan kreativitas melalui sebuah tulisan yang terinspirasi atau didasari dari karya asli yang digemari oleh *fans* dengan melakukan beberapa modifikasi menurut imajinasi dari *fans* itu sendiri. Sederhananya *fans* membuat cerita versi mereka sendiri dengan menggunakan tokoh, karakter atau elemen lainnya dari suatu karya asli.

Dalam praktek yang umum biasanya penulis *fanfiction* tidak meminta izin secara langsung kepada pencipta dalam menggunakan karya asli sebagai "material atau bahan baku" untuk *fanfiction*. Tetapi mereka mencantumkan sebuah *disclaimer* yang menyatakan sumber inspirasi dari *fanfiction* tersebut serta identitas penciptanya dan pernyataan pribadi penulis *fanfiction* bahwa *fanfiction* tersebut dibuatnya tidak untuk diperjualbelikan atau dikomersilkan.

Tetapi layaknya pisau bermata dua, begitu pula dengan *fanfiction* yang dapat disalahgunakan, yang tujuan awalnya sebagai sarana

---

<sup>135</sup> [https://en.m.wikipedia.org/wiki/Fan\\_fiction](https://en.m.wikipedia.org/wiki/Fan_fiction)

menyalurkan kreativitas *fans* yang bersifat non-komersial tetapi *fanfiction* juga bisa dimanfaatkan untuk mengeruk keuntungan.

Mengeksploitasi *fanfiction* secara komersil tidak hanya dilakukan melalui cara konvensional seperti dicetak lalu diterbitkan untuk mendapatkan keuntungan melalui penjualan secara fisik.<sup>136</sup> Di era digital ini berbagai macam modus diterapkan. Dengan mengubah format *fanfiction* menjadi teks digital membuat *fanfiction* mudah disebarkan melalui perantara internet.

Teknologi digital dan internet yang semakin berkembang membawa perubahan tidak saja dari sisi ekonomi tetapi juga menjadi tren budaya yang menjadi tantangan tersendiri bagi konsepsi dasar perlindungan hak cipta. Karakteristik atau juga karya digital yang berbeda dengan karya analog mendorong adanya perubahan atas bentuk perlindungan hak cipta. Karakteristik *digital works* setidaknya oleh Pamela Samuelson<sup>137</sup> dicirikan sebagai berikut:

- 1). Adanya kemudahan dalam proses membuat salinan karya cipta (*ease of replication*)
- 2). Adanya kemudahan karya digital dalam transmisi, dan penggunaan secara bersama (*ease of transmission and multiple use*)
- 3). Fleksibilitas karya digital yang digunakan (*plasticity of digital media*)
- 4). Mutu salinan karya digital yang tidak berbeda jauh dengan ciptaan sebelumnya (*equivalence of works in digital form*)
- 5). Bentuk karya digital yang lebih sederhana (*compactness of works*)
- 6). Kemampuan pencarian dan tautan atas karya digital (*new search and link capacities*)

Salah satu modus komersialisasi *fanfiction* yang mengikuti perkembangan zaman yaitu dengan menjual *fanfiction* dalam bentuk *e-book* atau *electronic book*, dimana penyebaran *e-book* ini tanpa harus melibatkan penerbit. *Fanfiction* cukup diubah kebentuk teks digital dan

---

<sup>136</sup> <http://www.penerbitspring.com/blog/4/kenalan-dengan-fan-fiction-yuk/>

<sup>137</sup>Pamela Samuelson, "Digital Media and the Changing Face of Intellectual Property," *Rutgers Computer & Technology Law Journal*, (Vol.16,No.2,1990), 324

disebarkan via internet.<sup>138</sup> Selain itu modus lain komersialisasi *fanfiction* yaitu mengunggah *fanfiction* pada sebuah *website*. *Fanfiction* tersebut kemudian dijadikan sebagai daya tarik utama agar *website* tersebut dikunjungi oleh orang. Dengan membuat *fanfiction* dari karya asli yang sudah lebih dulu populer tentu membuat *fanfiction* tersebut lebih mudah untuk mendapat peminat.<sup>139</sup>

Dengan menjadikan *fanfiction* sebagai daya tarik utama, secara tidak langsung *website* tersebut mendapat keuntungan melalui jumlah *traffic* pengunjung *website*. *Website* dengan *traffic* pengunjung yang tinggi dapat memudahkan *website* tersebut mendapatkan pemasukan melalui iklan, layaknya dunia pertelevisian yang mengandalkan *rating*. Tinggi rendahnya *rating* menjadi indikator agar pengiklan mau memasang iklannya di sebuah televisi.<sup>140</sup>

Modus komersialisasi seperti di atas dalam dunia *e-commerce* disebut sebagai *website monetization*. *Website monetization* adalah proses konversi lalu lintas (*traffic website*) yang ada, dikirim dari situs web tertentu menjadi sebuah pendapatan. Cara yang paling populer dari sumber pendapatan sebuah *website* adalah dengan menerapkan *pay per click* (PPC), *cost per impression* (CPI/CPM) dan berbagai jaringan iklan yang memfasilitasi *webmaster* dalam menempatkan iklan pada halaman *website* untuk mendapatkan keuntungan dari lalu lintas situs tersebut.<sup>141</sup>

*Pay per click* (juga disebut *Cost per click*) adalah strategi pemasaran yang ditempatkan oleh mesin pencari dan berbagai jaringan periklanan, di mana sebuah iklan, biasanya ditargetkan oleh kata kunci atau topik umum,

---

<sup>138</sup> <http://m.detik.com/hot/read/2015/02/04/171741/2823687/1059/moco-penerbit-Fanfiction-berbasis-idola> diakses juni 2015

<sup>139</sup> *Transforming Fan Culture into User- Generated Content: The Case of FanLib* [http://henryjenkins.org/2007/05/transforming\\_fan\\_culture\\_into.html](http://henryjenkins.org/2007/05/transforming_fan_culture_into.html) diakses juni 2015

<sup>140</sup> <http://restyjf.blog.ugm.ac.id/2009/03/18/mengenal-lebih-jauh-rating-televisi/> diakses juni 2015

<sup>141</sup> [https://en.m.wikipedia.org/wiki/Website\\_monetization](https://en.m.wikipedia.org/wiki/Website_monetization) diakses juni 015

ditempatkan pada sebuah situs *web* yang relevan. Pengiklan kemudian membayar untuk setiap klik yang dilakukan pada iklan tersebut.<sup>142</sup>

*Cost per impression* adalah strategi pemasaran diberlakukan oleh berbagai jaringan periklanan, dimana sebuah iklan ditempatkan pada situs yang relevan, biasanya ditargetkan untuk sektor yang berhubungan dengan konten situs tersebut, pengiklan kemudian membayar untuk setiap kali iklan tersebut ditampilkan kepada pengguna.<sup>143</sup>

Salah satu situs yang melakukan *monetizing website* adalah Fanlib.com. Fanlib.com adalah situs arsip *fanfiction online*, serupa dengan situs Fanfiction.net. Fanlib.com mempublikasikan karya *fanfiction* dari orang-orang yang menjadi *member* dari situs tersebut, yang membedakan keduanya adalah Fanlib.com bersifat mencari profit, sedangkan Fanfiction.net bersifat nonkomersial. Abigail De Kosnik menyatakan "*FanLib broke the rules of the community's engagement by misreading 'community' as 'commodity'.*"<sup>144</sup> Pada prinsipnya *fanfiction* sebagai wujud kreativitas dari suatu *fandom* (komunitas penggemar suatu karya asli) semangatnya berbagi kreativitas antar *fans* dan bersifat nonkomersial tetapi Fanlib.com memanfaatkan komunitas ini menjadi sebuah komoditas untuk mencari profit.

Mengunggah *fanfiction* pada sebuah *website* dengan tujuan *website monetization* jelas merupakan sebuah pemanfaatan hak cipta untuk tujuan komersial dalam Pasal 1 angka 24 UUHC menyatakan "Penggunaan secara komersial adalah pemanfaatan ciptaan dan/atau produk hak terkait dengan tujuan untuk memperoleh keuntungan ekonomi dari berbagai sumber atau berbayar".

Menurut Robintan Sulaiman secara umum undang-undang membagi pelanggaran atas hak cipta sebagai pelanggaran langsung (*Direct*) dan pelanggaran tidak langsung (*Indirect*). Pelanggaran langsung dapat terjadi

---

<sup>142</sup> *Ibid.*

<sup>143</sup> *Ibid.*

<sup>144</sup> Abigail De Kosnik, *Should Fanfiction Be Free?*, Cinema Journal, 48, Number 4, Summer 2009, pp. 118-124 (Article) Published by University of Texas

atas hasil karya cipta dan hak cipta lainnya, terhadap hasil karya pelanggaran dapat dikategorikan antara lain<sup>145</sup>:

1. Mengcopy (*copying*), menduplikasikan secara lengkap
2. Menyebarkan (*publishing*) memasarkan hasil karya (menyebarkan pada masyarakat)
3. Mempertunjukkan (*performing*) dalam skala yang besar (luas)
4. Menyiarkan (*broadcasting*) dalam media massa cetak dan elektronik
5. Mengadaptasikan setiap hasil karya ke dalam bentuk yang seolah-olah bentuk baru dari hasil adaptasi dimaksud.

Penggunaan komersial *fanfiction* melalui *website monetization* dapat dikategorikan pelanggaran hak ekonomi secara tidak langsung sesuai penjelasan Pasal 55 Ayat (1) UUHC, yang dimaksud dengan "Penggunaan secara komersial" dalam media teknologi informasi dan komunikasi mencakup penggunaan komersial secara langsung (berbayar) maupun penyediaan layanan konten gratis yang memperoleh keuntungan ekonomi dari pihak lain yang mengambil manfaat dari penggunaan hak cipta dan/atau hak terkait dimaksud.<sup>146</sup>

Hubungan antara *fanfiction* dan hak ekonomi pencipta atau pemegang hak cipta karya asli adalah terletak pada proses pembuatan *fanfiction* itu yang melibatkan tindakan adaptasi dan transformasi pada karya asli. UUHC telah menegaskan pemberian hak eksklusif kepada pencipta untuk melakukan pengadaptasian atas karya ciptaannya dan orang lain yang ingin melakukan pengadaptasian atas ciptaan tersebut harus meminta izin dari pencipta.

Pada Pasal 9 ayat (1) huruf d menyatakan: "Pencipta atau pemegang hak cipta sebagaimana dimaksud dalam Pasal 8 memiliki hak ekonomi untuk melakukan pengadaptasian, pengaransemenan, atau pentransformasian ciptaan". Sedangkan Pasal 9 ayat (2) menyebutkan: "Setiap orang yang melaksanakan hak ekonomi sebagaimana dimaksud pada ayat (1) wajib mendapatkan izin pencipta atau pemegang hak cipta."

---

<sup>145</sup>Robintan Sulaiman, *Hak Atas Kekayaan Intelektual*, (Bandung: Citra Aditya Bakti, 1997), Hlm. 277

<sup>146</sup> Lihat penjelasan Pasal 55 ayat (1) UUHC

Hubungan lainnya antara *fanfiction* dan hak ekonomi pencipta adalah terkait dengan tujuan penggunaan *fanfiction* itu, apakah hanya sebatas penyaluran kreativitas *fans* yang bersifat non-komersil atau bertujuan untuk dikomersilkan entah itu melalui penerbitan tanpa izin lalu diperjualbelikan atau komersialisasi "terselubung" dengan memanfaatkan teknologi.

Dengan hak ekonomi pencipta diberikan kemungkinan bagi dirinya untuk mendapatkan penghasilan dari hasil karyanya. Melalui hak cipta, pencipta menggunakan hak eksklusif untuk mengizinkan orang lain dapat menggunakan hasil karyanya dengan persyaratan yang telah disepakati dan akan mengambil tindakan terhadap penggunaan hasil karyanya tersebut secara tidak sah.

Menurut Kamil Idris hak ekonomi dikatakan dilanggar jika seseorang, tanpa izin<sup>147</sup>:

- 1). Melakukan tindakan yang sebenarnya hanya boleh dilakukan oleh pemilik hak cipta;
- 2). Di beberapa negara, melakukan tindakan komersial terhadap suatu karya atau memfasilitasi alat-alat untuk memproduksi karya-karya hasil pelanggaran (misalnya menjual CD bajakan);
- 3). Mengimpor atau memiliki sebuah karya yang dilanggar, kecuali karya-karya tersebut sudah termasuk dalam pengecualian secara hukum atau sudah diperbolehkan.

Didalam hak eksklusif pencipta atau pemegang hak cipta karya asli selain hak ekonomi terdapat juga hak moral. Pengaturan tentang hak moral terdapat pada Pasal 5 UUHC.

Hak moral juga mencakup hak untuk menyatakan keberatan terhadap tindakan perusakan, pemotongan, atau perubahan karya yang bersifat merugikan nama baik atau reputasi dari pencipta.

---

<sup>147</sup> Kamil Idris, Pengantar Hak Cipta dan Hak Terkait untuk Usaha Kecil dan Menengah. Hlm. 52

Pasal 5 UUHC:

- (1) Hak moral sebagaimana dimaksud dalam Pasal 4 merupakan hak yang melekat secara abadi pada diri pencipta untuk:
  - a. Tetap mencantumkan atau tidak mencantumkan namanya pada salinan sehubungan dengan pemakaian ciptaannya untuk umum;
  - b. Menggunakan nama aliasnya atau samarannya;
  - c. Mengubah ciptaannya sesuai dengan kepatutan dalam masyarakat;
  - d. Mengubah judul dan anak judul ciptaan; dan
  - e. Mempertahankan haknya dalam hal terjadi distorsi ciptaan, mutilasi ciptaan, modifikasi ciptaan, atau hal yang bersifat merugikan kehormatan diri atau reputasinya.
- (2) Hak moral sebagaimana dimaksud pada ayat (1) tidak dapat dialihkan selama pencipta masih hidup, tetapi pelaksanaan hak tersebut dapat dialihkan dengan wasiat atau sebab lain sesuai dengan ketentuan peraturan perundang-undangan setelah pencipta meninggal dunia.
- (3) Dalam hal terjadi pengalihan pelaksanaan hak moral sebagaimana dimaksud pada ayat (2), penerima dapat melepaskan atau menolak pelaksanaan haknya dengan syarat pelepasan atau penolakan pelaksanaan hak tersebut dinyatakan secara tertulis.

Hak moral merupakan hak yang khusus serta kekal yang dimiliki si pencipta atas hasil ciptaannya dan hak itu tidak dipisahkan dari penciptanya. Hak moral ini mempunyai 3 dasar yaitu hak untuk mengumumkan (*the right of publication*); hak paternitas (*the right of paternity*); dan hak integritas (*the right of integrity*),<sup>148</sup>

Sedangkan Komen dan Verkade menyatakan bahwa hak moral yang dimiliki seorang pencipta itu meliputi:

- (1) Larangan mengadakan perubahan dalam ciptaan,
- (2) Larangan mengubah judul,
- (3) Larangan mengubah penentuan pencipta,
- (4) Hak untuk mengadakan perubahan.<sup>149</sup>

Definisi hak moral merujuk pada hak pencipta untuk melindungi reputasi dan integritas ciptaannya dari penyalahgunaan dan

---

<sup>148</sup>J. C. T. Simorangkir, *Loc.Cit.*, hal. 39

<sup>149</sup>*Ibid.*



penyelewengan, hak moral bersifat personal dan bagian dari hukum hak cipta. Hak moral adalah bentuk hak cipta yang non ekonomi.<sup>150</sup>

Seperti yang sudah dijelaskan sebelumnya dalam proses pembuatan *fanfiction*, penulis *fanfiction* melakukan proses adaptasi dan transformasi pada karya asli. Antara lain dalam proses tersebut penulis melakukan pengalihanwujudan, perubahan, penambahan atau pengurangan konten dari karya asli. Penambahan yang dimaksud dapat berupa memasukkan unsur kreativitas atau ekspresi baru penulis *fanfiction* sendiri. Sebagai contoh dalam karya asli novel Harry Potter alur kisah Harry Potter berakhir ketika ia berhasil mengalahkan tokoh antagonis. Penulis *fanfiction* dapat melakukan modifikasi dengan menceritakan kelanjutan kisah tersebut diluar cerita asli misalnya penulis *fanfiction* menceritakan sang tokoh utama Harry Potter yang dikisahkan menikah lalu mempunyai anak setelah ia mengalahkan musuhnya yang diceritakan di cerita asli sebelumnya. Dari contoh tersebut dapat dilihat penulis *fanfiction* menambahkan cerita baru yang tidak ada dalam cerita asli.

Selain itu penulis *fanfiction* juga mengambil elemen substansial dari sebuah karya asli yaitu tokoh, karakter atau watak, setting, plot dan tema. Elemen-elemen tersebut dapat dimodifikasi oleh penulis *fanfiction* sesuai kreativitas dan imajinasi penulis itu sendiri, sebagai contoh modifikasi dari elemen tersebut seperti perubahan karakter seorang tokoh misalnya dicerita asli seorang berwatak protagonis tapi di versi *fanfiction*nya dapat diubah menjadi antagonis. Contoh lainnya, modifikasi pada setting. merupakan penggambaran tempat dan waktu pada sebuah cerita. Modifikasi tersebut dapat berupa perubahan lokasi terjadinya cerita. Misalnya di cerita asli berlokasi di sebuah sekolah sedangkan di versi *fanfiction* berlokasi di sebuah universitas.

Hak moral merupakan perwujudan dari hubungan yang terus berlangsung antara pencipta dengan hasil karya ciptanya walaupun

---

<sup>150</sup> Henry Soelistyo, *Hak Cipta tanpa Hak Moral*,(Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2011) hlm. 82.

penciptanya telah kehilangan atau telah memindahkan hak ekonominya kepada orang lain, sehingga apabila pemegang hak menghilangkan nama pencipta asli, maka pencipta atau ahli warisnya berhak untuk menuntut kepada pemegang hak cipta supaya nama pencipta tetap dicantumkan dalam ciptaannya.

Walaupun penulis *fanfiction* tidak meminta izin kepada pencipta karya asli secara langsung tapi penulis *fanfiction* menyertakan sebuah *disclaimer* yang didalamnya terkandung pernyataan penulis terkait sumber inspirasi karya *fanfiction* tersebut, identitas pencipta karya asli serta tujuan menggunakan *fanfiction* tersebut yang pada umumnya para penulis mengklaim tidak untuk dikomersialkan.

*Disclaimer* merupakan sesuatu bagian dari *fanfiction* yang umumnya ada dalam praktek penulisan *fanfiction* walaupun *disclaimer* bukan terkait gaya atau teknik penulisan *fanfiction*. Penulis *fanfiction* sudah sepantasnya mencantumkan *disclaimer* dalam *fanfiction*. *Disclaimer* tersebut dapat dianggap sebagai itikad yang baik dari para penulis *fanfiction*. *Disclaimer* juga dapat dikatakan memenuhi salah satu unsur dari penggunaan yang wajar yaitu menulis sumber.

Penilaian terhadap apakah *fanfiction* itu melanggar hak moral dari pencipta karya asli sangat bersifat subektif karena penilaian tersebut harus dikembalikan lagi kepada diri pencipta. Apakah perubahan, penambahan, pengurangan konten atau modifikasi karya asli dapat dinilai sebagai distorsi atau mutilasi karya asli yang dapat merugikannya.

Dalam dunia penulisan ada dua kubu yang berbeda dalam menanggapi eksistensi *fanfiction*. Ada beberapa penulis yang mendukung keberadaan *fanfiction* dan ada juga yang menolak. Penulis Anne Rice secara konsisten dan agresif mencegah karyanya dijadikan *fanfiction*. Dia bersama penulis lainnya Anne McCaffrey dan Raymond Feist telah

meminta kepada situs Fanfiction.net untuk menghapus setiap karya *fanfiction* yang terkait dengan karya asli mereka.<sup>151</sup>

Penulis Sharon Lee dan Steve Miller yang terkenal dengan karya mereka *Liaden Universe*, menolak keras *fanfiction* yang didasarkan atas karya mereka. Mereka menyatakan "*I don't want 'other people interpreting our characters.' Interpreting our characters is what Steve and I do; it's our job. Nobody else is going to get it right.*"<sup>152</sup>

Sebuah contoh penulis yang berubah pikiran terhadap karya *fanfiction* adalah Orson Scott Card. Ia pernah menyatakan dalam websitenya "*to write fiction using my characters is morally identical to moving into my house without invitation and throwing out my family.*" Ia kemudian mengubah pemikirannya sepenuhnya sejak membantu terlibat dalam kontes *fanfiction*, dalam *Wall Street Journal* ia mengeluarkan argumen "*Every piece of fanfiction is an advertisement for my book. What kind of idiot would I be to want that to disappear?*"<sup>153</sup>

*Fanfiction* juga memiliki banyak genre. Perbedaan genre satu yang lainnya yaitu terletak pada konten *fanfiction* itu sendiri. Salah satu genre *fanfiction* yang dirasakan berpotensi melanggar hak moral pencipta adalah genre *anti-fic*. Genre *anti-fic* adalah *fanfiction* yang ditulis dengan tujuan mengkritik karya asli dengan menggunakan bahasa satir.<sup>154</sup>

Tidak jarang *fanfiction* bergenre *anti-fic* dijadikan sebagai sarana meluapkan atau melampiaskan ketidaksukaan kepada penulis atau pencipta karya asli. Konten *fanfiction* bergenre *anti-fic* cenderung tendensius. Dalam cerita *fanfiction* bergenre *anti-fic* tidak jarang tokoh utama dimodifikasi sedemikian rupa agar terlihat buruk dan berbeda dari karya asli. Misalnya tokoh utama yang dalam karya asli berwatak

---

<sup>151</sup><http://news.bbc.co.uk/1/hi/entertainment/arts/3753001.stm> diakses juni 2015

<sup>152</sup><http://sharonleewriter.com/2013/10/the-second-answer/diakses> juni 2015

<sup>153</sup> [http://www.salon.com/2013/05/07/sci\\_fi\\_icon\\_orson\\_scott\\_card\\_hates\\_fan\\_fiction\\_the\\_homosexual\\_agenda\\_partner/](http://www.salon.com/2013/05/07/sci_fi_icon_orson_scott_card_hates_fan_fiction_the_homosexual_agenda_partner/) diakses juni 2015

<sup>154</sup><http://expressions.populli.net/dictionary.html> diakses juni 2015

protagonis dibuat menjadi jahat dan mati mengesankan pada karya *anti-fic*.<sup>155</sup>

Genre *fanfiction* lainnya yang berpotensi melanggar hak moral pencipta adalah *adultfic*, *erotica* & PWP. *Adultfic* & *erotica* adalah genre *fanfiction* yang menggambarkan situasi seksual atau konten yang sangat mengandung kekerasan fisik dan seksual. Sedangkan genre PWP adalah singkatan dari *porn without plot*, konten di dalam genre ini tidak lain hanya menceritakan aksi seksual antar karakter didalamnya.<sup>156</sup>

Tentu saja modifikasi cerita seperti di atas membawa dampak kepada penggemar karya asli dan penciptanya. Karena karya asli memiliki hubungan emosional tersendiri bagi penggemar dan bagi pencipta sendiri ia manunggal dengan karyanya. Modifikasi seperti yang ada pada genre *anti-fic* dan genre lain yang memasukkan unsur seksualitas dan pornografi dalam kontennya dapat dinilai sebagai bentuk distorsi dan mutilasi karya asli. Pada akhirnya distorsi dan mutilasi karya asli tersebut berdampak pada integritas dan reputasi sang pencipta karya asli.

Penjelasan Pasal 5 huruf e “Yang dimaksud dengan ‘distorsi ciptaan’ adalah tindakan pemutarbalikan suatu fakta atau identitas ciptaan. Yang dimaksud dengan ‘mutiiasi ciptaan’ adalah proses atau tindakan menghilangkan sebagian ciptaan. Yang dimaksud dengan ‘modifikasi ciptaan’ adalah pengubahan atas ciptaan”.<sup>157</sup>

Di sisi lain beberapa penulis karya asli populer menyatakan apresiasinya pada karya *fanfiction*. Bahkan mereka mengizinkan karyanya dijadikan material atau sumber inspirasi penulis *fanfiction* walaupun tanpa persetujuan dari penulis tersebut secara langsung, dalam arti melalui pertemuan tatap muka. Diantara penulis yang mengapresiasi *fanfiction* ialah Jim Butcher. Jim Butcher adalah penulis seri bertema fantasi kontemporer, *The Dresden Files* yang pernah dinobatkan sebagai New

---

<sup>155</sup> *Ibid.*

<sup>156</sup> *Ibid.*

<sup>157</sup> Lihat penjelasan Pasal 5 huruf e UUHC

*York Time Best Selling*.<sup>158</sup> Bahkan Jim Butcher melalui *website* pribadinya mengumumkan bahwa dia merangkul penulis *fanfiction* dengan perantara *Creative Common License*.<sup>159</sup> Melalui lisensi ini pada prakteknya tidak mengharuskan penulis *fanfiction* untuk meminta izin secara langsung atau melalui birokrasi. Dengan begitu memudahkan siapa saja yang ingin menjadikan karya asli sebagai bahan atau sumber inspirasi *fanfiction* tanpa takut terkena masalah hukum.

Selain Jim Butcher, penulis lainnya yang merangkul penggemar melalui *Creative Common License* adalah Mercedes Lackey. Mercedes adalah penulis seri populer *Valdemar*.<sup>160</sup> Mercedes mengizinkan karyanya digunakan siapa saja dengan syarat yang telah ditetapkan melalui mekanisme *Creative Common License*. Diantara beberapa syaratnya adalah:<sup>161</sup>

- 1). Karya *fanfiction* tidak boleh dikomersilkan
- 2). Penulis *fanfiction* harus mencantumkan *disclaimer* yang didalamnya menyatakan sumber dan nama penulis karya asli.
- 3). Penulis *fanfiction* harus memperhatikan nilai-nilai kepatutan dalam membuat cerita *fanfiction* untuk menghindari distorsi terhadap karya asli.

Sebagian besar negara paling tidak mengakui dua jenis hak moral berikut ini<sup>162</sup>:

- 1). Hak untuk disebut sebagai pencipta dari sebuah karya (“hak untuk disebut sebagai pencipta” atau “hak paternitas”). Ketika sebuah karya yang merupakan milik si pencipta di reproduksi, diterbitkan, bisa di akses oleh publik atau diperlihatkan kepada

---

<sup>158</sup> *Jim's New Books are Climbing the Charts*, <http://www.jim-butcher.com/news/000120.php> diakses juli 2015

<sup>159</sup> *New Fanfiction Policy*, <http://www.jim-butcher.com/posts/2010/new-Fanfiction-policy> diakses juli 2015

<sup>160</sup> *Mercedes Lackey Biography*, [www.mercedeslackey.com/biography.html](http://www.mercedeslackey.com/biography.html) diakses juli 2015

<sup>161</sup> *Mercedes Lackey embraces fanfic and Creative Commons*, <http://boingboing.net/2009/10/19/mercedes-lackey-embr.html> diakses juli 2015

<sup>162</sup> S.M. Hutagalung. *Op.Cit.*, hlm. 334

publik, maka orang yang bertanggung jawab melakukan kegiatan tersebut harus memastikan bahwa nama penciptanya harus muncul pada karya tersebut atau yang berkaitan dengan karya tersebut.

- 2). Hak untuk melindungi integritas dari karya. Hak ini menyatakan larangan untuk membuat perubahan apapun pada sebuah karya yang cenderung dapat mencederai kehormatan dan reputasi si pencipta.

Tidak seperti halnya hak ekonomi, hak moral tidak dapat dialihkan kepada pihak lain karena hak tersebut merupakan milik pribadi dari pencipta (tetapi dapat berpindah kepada ahli waris pencipta). Bahkan walaupun hak ekonomi dari sebuah karya tersebut dijual kepada pihak lain, maka hak moralnya tetap merupakan milik pencipta. Namun demikian, di beberapa negara seorang pengarang atau pencipta dapat melepaskan hak moralnya melalui sebuah persetujuan tertulis, dan memberikan persetujuan untuk tidak melaksanakan hak moralnya tersebut.<sup>163</sup>

Menurut Kamil Idris sebuah hak moral telah dilanggar apabila:<sup>164</sup>

- 1). Jika kontribusi seseorang, sebagai pencipta dari sebuah karya tidak diakui; atau
- 2). Jika terhadap karya pencipta dirusakkan atau dimodifikasi dengan cara yang dapat mengganggu harga diri dan reputasi yang dimiliki.

Hubungan antara hak moral dan karya *fanfiction* adalah terletak pada itikad dari penulis *fanfiction* terhadap pencipta karya asli. Penghargaan terhadap pencipta karya asli wajib dilakukan dengan cara nama pencipta mutlak harus dicantumkan pada halaman depan, ataupun pada akhir tulisan. Dalam hal ini *disclaimer fanfiction* dapat dianggap sebagai salah satu bentuk itikad baik penulis *fanfiction*. Dengan mencantumkan nama

---

<sup>163</sup> Kamil Idris, *Pengantar Hak Cipta dan Hak Terkait untuk Usaha Kecil dan Menengah*. Hlm. 16-17

<sup>164</sup> Kamil Idris, *Ibid*. Hlm. 52

pencipta pada *disclaimer* berarti penulis *fanfiction* telah mengakomodir hak paternitas pencipta dan tetap menjaga eksistensi pencipta asli.

Hubungan lainnya antara *fanfiction* dan hak moral adalah terkait dengan konten *fanfiction*. Penulis *fanfiction* harus menggunakan sensitivitasnya dalam membuat konten *fanfiction*, jangan sampai melakukan distorsi dan mutilasi terhadap karya asli yang dapat merugikan integritas dan reputasi pencipta karya asli. Bagaimanapun hak moral terkait integritas dan reputasi bersifat sangat subjektif, pencipta karya aslinya yang paling mengerti apakah ia merasa dirugikan atau tidak.

### **3. Fanfiction dalam Pembatasan Hak Cipta dan Doktrin Fair Use**

Seperti yang sudah dijelaskan sebelumnya *fanfiction* merupakan karya turunan karena *fanfiction* didasari pada karya asli yang sudah ada sebelumnya. *Fanfiction* dapat berupa adaptasi maupun transformasi. Adaptasi dan transformasi merupakan bagian hak ekonomi seperti yang tercantum dalam Pasal 9 ayat (1) UUHC. Dalam Pasal 9 ayat (2) mengharuskan setiap orang yang ingin melaksanakan adaptasi dan transformasi yang tercantum pada Pasal 9 ayat (1) diharuskan meminta Izin kepada pencipta atau pemegang hak cipta. Selain berhubungan dengan hak ekonomi kegiatan adaptasi dan transformasi juga berhubungan dengan hak moral. Hak moral terdiri dari hak paternitas (hak untuk diakui sebagai pencipta), hak integritas dan hak publikasi. Hak integritas di diakomodir dalam Pasal 5 ayat (1) huruf e yaitu mempertahankan haknya dalam hal terjadi distorsi ciptaan, mutilasi ciptaan, modifikasi ciptaan, atau hal yang bersifat merugikan kehormatan diri atau reputasinya. Kegiatan adaptasi dan transformasi ciptaan melibatkan proses pengalihwujudan, perubahan, penambahan dan pengurangan konten karya asli. Secara tidak langsung memodifikasi karya asli dapat mempengaruhi hak moral pencipta karya asli. Apalagi dalam praktek penulis *fanfiction* tidak meminta izin secara langsung kepada pencipta karya asli. Kondisi tersebut berpotensi melanggar hak cipta.

Tetapi UUHC membuka peluang pemanfaatan dan penggunaan karya asli tanpa izin melalui pembatasan hak cipta.

Ketentuan mengenai pengecualian terhadap pelanggaran hak cipta, sangat erat kaitannya dengan karya asli sebagai sumber inspirasi atau karya yang mendasari *fanfiction*. Pada prinsipnya tidak ada karya cipta yang benar-benar baru. Ciptaan seringkali lahir karena ide yang terinspirasi atas karya yang sudah ada atau bahkan hasil karya pengalihwujudan. Pengalihwujudan karya cipta yang bukan miliknya sendiri harus memperoleh izin terlebih dahulu dari pencipta atau pemegang hak cipta apabila karya tersebut masih memperoleh perlindungan hukum, Alternatif lain yang dapat digunakan tanpa memintakan izin adalah pembatasan hak cipta (*fair use*). Hal ini yang kemudian mendorong penulis untuk mengkaji sejauh mana tindakan pengalihwujudan ini diatur dalam undang-undang dengan kaitannya pengalihwujudan dalam karya *fanfiction*. Melihat kelemahan dan kelebihan Undang-Undang Hak Cipta Indonesia melalui perbandingan dengan Undang-Undang Hak Cipta Amerika Serikat.

Pembatasan hak cipta telah disempurnakan dalam UUHC 2014 yang baru. Pertama, pendekatan kuantitatif<sup>165</sup> dalam kerangka pengambilan bagian dari suatu ciptaan yang selama ini menjadi acuan untuk menentukan adanya pelanggaran hak cipta (bagian yang diambil tidak lebih 10%) telah diubah menjadi kualitatif. Lebih lanjut diperjelas kondisi dan persyaratan untuk dianggap sebagai pengecualian terhadap pelanggaran hak cipta dahulu berkaitan dengan ketentuan yang bersifat kuantitatif tersebut, yaitu sepanjang ciptaan yang menjadi sumber pengutipan disebutkan dan perbuatan tersebut tidak merugikan kepentingan yang wajar dari penciptanya, maka penggunaan suatu penciptaan untuk keperluan pendidikan, penelitian penulisan karya ilmiah,

---

<sup>165</sup> S.M. Hutagalung, *Op.Cit.*, hlm. 21



penyusunan laporan, penulisan kritik dan tinjauan suatu masalah, tidak dianggap sebagai pelanggaran.<sup>166</sup>

Ada kondisi dimana karya asli dapat digunakan tanpa memerlukan izin dari pemilik hak cipta:<sup>167</sup>

- 1). Jika aspek yang digunakan pada karya tersebut tidak merupakan aspek yang dilindungi oleh UUHC. Misalnya, jika sebuah ide atau fakta diekspresikan dengan cara sendiri atau berbeda dari karya-karya yang sudah mendapat perlindungan hak cipta tidak dengan cara meniru ekspresi yang dimiliki oleh pencipta karya tersebut.
- 2). Jika sebuah karya merupakan *public domain*; dan
- 3). Jika penggunaan yang dilakukan mencakup konsep *fair use* atau dengan adanya pembatasan atau pengecualian yang secara khusus tercakup dalam UUHC negara yang bersangkutan.

Di dunia internasional, terdapat dua cabang besar pembatasan atau pengesampingan dari hak cipta; doktrin *fair dealing* dan doktrin *fair use*. Doktrin *fair dealing* sangat umum digunakan di Inggris dan negara-negara berjurisdiksi *commonwealth* dan *commonlaw*. Sebaliknya doktrin *fair use* digunakan oleh Amerika Serikat yang juga negara *commonlaw*. Doktrin *fair dealing* di Inggris berdasar pada hak moral. Hak moral adalah hak pencipta atas karya ciptaannya, istilah ini umumnya digunakan pada negara yang berjurisdiksi *civillaw*.<sup>168</sup>

Hak moral memiliki pengertian bahwa setiap manusia yang menciptakan sesuatu berhak untuk diumumkan atau diakui sebagai pencipta atas karya cipta tersebut. Hak ini harus dihormati oleh pihak lain sejak kreasi/karya cipta tersebut ada. Doktrin pembatasan hak cipta sendiri pertama kali digunakan oleh negara Prancis dan Jerman sebelum doktrin ini dimasukkan pada *Berne Convention for the Protection of*

---

<sup>166</sup> Lihat Pasal 43 UUHC

<sup>167</sup> Kamil Idris, *Ibid.*, Hlm. 46

<sup>168</sup>Thu Thi Phan Dan, *Will Fair Use Function on the Internet?*, (The Columbia Law Review 1998).

*Literary and Artistic Works* tahun 1928.<sup>169</sup> Hak moral termasuk didalamnya terdapat hak atribusi, hak publikasi baik secara *anonymously* atau *pseudonymously* serta hak akan kesatuan dari karya cipta. Tujuan dari hak moral adalah melindungi *personality* atau reputasi pencipta dan pemegang hak cipta dari karya cipta.<sup>170</sup>

Relasi antara hak ekonomi dan hak moral pada doktrin *fair use* di Amerika Serikat tidak bisa diterapkan pada doktrin *fair dealing* di Inggris. Doktrin *fair dealing* di Inggris sama sekali tidak bisa diterapkan pada hal-hal di luar bidang pendidikan, penelitian dan peningkatan pengetahuan dan penyebaran informasi. Dalam praktek, penggunaan bahan untuk kepentingan komersial, pengadilan pada negara *common law* memungkinkan bahwa tiap tindakan dengan karakter komersial, dimana bisa secara naif diasumsikan tidak memenuhi salah satu kategori *fair dealing* adalah suatu pelanggaran hak cipta. Doktrin *fair dealing* tidak sefleksibel konsep doktrin *fair use* milik Amerika Serikat.<sup>171</sup>

Umumnya, doktrin *fair use* digunakan oleh para pengajar, murid/mahasiswa, peneliti atau bahkan pihak-pihak yang ingin menciptakan hasil kreasi karya baru.<sup>172</sup> Isu atau permasalahan hukum yang kemudian muncul berkaitan dengan pihak yang ingin membuat kreasi karya baru adalah “apakah pihak tersebut (yang berkeinginan untuk menciptakan hasil kreasi karya baru), secara legal telah menerapkan kualifikasi doktrin *fair use* atau perbuatannya termasuk kualifikasi pelanggaran terhadap hak cipta ”

Menurut Paul Goldstein, di Amerika Serikat, sejarah doktrin ini panjang, bermula dari putusan Hakim Joseph Story. Doktrin *fair use* mengandung pengertian bahwa penggunaan yang pantas adalah

---

<sup>169</sup> Wikipedia the free encyclopedia, *Fair Use*, diakses online [http://en.wikipedia.org/wiki/Fair\\_Use](http://en.wikipedia.org/wiki/Fair_Use)

<sup>170</sup> *Ibid.*

<sup>171</sup> *Ibid.*

<sup>172</sup> Robert Kasunic, *Fair use and the educator's rights to photocopy copyrighted material from classroom use*, The Journal of College and University Law, Winter 1993 dalam <http://www.kasunic.com/article1.htm>

pemberian izin kepada pihak masyarakat untuk membuat salinan karya yang dilindungi hak cipta, jika dipakai untuk tujuan yang bermanfaat bagi masyarakat dan pertimbangan-pertimbangan lain yang mendukungnya. Doktrin ini dimaksudkan untuk menyeimbangkan antara kepentingan pencipta dan kepentingan masyarakat. Penggunaan secara wajar itu, antara lain untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan dan sebagainya.<sup>173</sup>

Eksistensi *fanfiction* dalam hukum hak cipta pertama kali dikenalkan oleh negara Amerika. *Fanfiction* di negara Amerika digolongkan sebagai suatu penggunaan yang wajar (*fair use*), jika memenuhi kualifikasi yang mengacu pada *Section 107 United State Copyright Act 1976* Keempat faktor tersebut adalah:<sup>174</sup>

- (1) Tujuan dan karakter penggunaan, apakah penggunaan semacam itu bersifat komersial atau untuk tujuan pendidikan nonprofit.
- (2) Sifat dari karya cipta yang dilindungi.
- (3) Jumlah dan bagian penting yang digunakan dari keseluruhan ciptaan.
- (4) Efek dari penggunaan terhadap pasar atau terhadap nilai dari karya ciptaan yang digunakan.

Dalam hal menentukan apakah suatu *fanfiction* tersebut merupakan penggunaan yang wajar atau bukan, dilihat dari faktor yang paling penting yaitu tujuan dan karakter penggunaan dalam *fanfiction* yaitu apakah penggunaan itu bersifat nonkomersial dan apakah penggunaan karakter dengan tujuan yang baik. Penggunaan nonkomersial lebih cenderung merupakan penggunaan yang wajar karena penulis *fanfiction* tidak mengambil keuntungan ekonomi atas hasil komersial. Di Amerika, banyak kasus penulis *fanfiction* yang digugat ke pengadilan. Namun, mereka bisa lolos dari jeratan hukuman karena beralasan bahwa karya *fanfiction* yang ditulisnya tidak menghasilkan keuntungan apapun bagi dirinya.<sup>175</sup>

---

<sup>173</sup> Muhamad Djumhana, *Loc.Cit*, hal.48-49.

<sup>174</sup> Art.107 *United State Copyright Act 1976*

<sup>175</sup> Meredith Mccardle, *Fanfiction, Fandom, And Fanfare: What's All The Fuss*, <http://www.bu.edu/law/central/jd/organizations/journals/scitech/volume92/mccardle.pdf>

Faktor kedua yaitu sifat dari karya cipta yang dilindungi. Sifat dasar dari ciptaan terkadang diukur melalui kreativitas dan originalitas yang diinvestasikan oleh pencipta.<sup>176</sup> Penggunaan karya faktual dan kurang unsur kreatifnya lebih condong dinilai sebagai *fair use* daripada penggunaan karya yang dihasilkan dari imajinasi dan kreativitas. Hal ini sesuai prinsip umum bahwa hak cipta melindungi ekspresi atau ide kreatif yang diwujudkan daripada sesuatu yang bersifat fakta umum.<sup>177</sup> Mahkamah Agung Amerika dalam kasus *Sony* menyatakan “Menyalin siaran berita mungkin memiliki klaim yang lebih kuat untuk *fair use* daripada menyalin sebuah film”. Hal itu karena menyalin dari karya informatif seperti jurnal ilmiah atau berita mendorong penyebaran informasi yang bersifat edukatif dan menguntungkan masyarakat sedangkan karya kreatif seperti film atau novel dimaksudkan untuk publikasi tertentu atau bersifat *consumable materials*.<sup>178</sup>

Faktor ketiga yaitu jumlah dan porsi substansi isi yang digunakan, prinsip umum dari pengujian atas proporsi atau bagian yang diambil dari ciptaan yaitu semakin banyak bagian yang diambil, semakin besar “kemungkinan terjadinya pelanggaran”. Artinya, pengambilan bagian yang substansial atau pokok dari karya cipta asli bisa saja dianggap sebagai pelanggaran. Penilaian secara kualitatif perlu dilakukan untuk menentukan tindakan tersebut termasuk kedalam *fair use* atau pelanggaran. Pemeriksaan secara kualitatif dilakukan dengan memperhatikan bagian yang diambil terhadap ciptaan asli.<sup>179</sup>

Faktor terakhir yaitu efek dari penggunaan terhadap pasar atau terhadap nilai dari karya ciptaan yang digunakan yakni dampak yang akan ditimbulkan yang dapat merugikan hak cipta. Penggunaan yang

---

<sup>176</sup> Mark Winston, *Fundamentals of Copyright and Fair Use*, (California: The California State University, 2007), hlm.2.

<sup>177</sup> *Ibid.*

<sup>178</sup> *Fair use: four factors*, [www.nolo.com/legal-encyclopedia/fair-use-the-four-factors.html](http://www.nolo.com/legal-encyclopedia/fair-use-the-four-factors.html)

<sup>179</sup> March Lindsey, “Chapter Five: The Mystic Doctrine of Fair Use”, Copyright Law on Campus, (Washington State: Washington State University), hlm. 17

merugikan pemilik hak cipta untuk mendapatkan keuntungan dari karya aslinya justru cenderung tidak dianggap sebagai penggunaan yang wajar.<sup>180</sup>

Efek terhadap pasar dan terhadap nilai dari karya cipta yang disebutkan dalam faktor keempat tidak hanya diukur dari kerugian material yang ditimbulkan, tetapi yang tidak kalah pentingnya adalah kerugian moril pencipta. Kerugian moril tersebut dapat berupa rusaknya reputasi atau nama baik pencipta serta rusaknya integritas pencipta terkait terdistorsinya karya asli.

Undang-undang yang berlaku di Amerika Serikat, terkait penggunaan doktrin *fair use* dapat melindungi para penulis *fanfiction*. Dari prinsip tersebut dapat diketahui, selama *fanfiction* digunakan hanya untuk kepentingan pribadi, tidak digunakan secara komersial atau untuk memperoleh keuntungan, maka *fanfiction* di seluruh wilayah Amerika Serikat memperoleh status legal. *Fanfiction* tidak akan dituntut sebagai suatu pelanggaran karena pembatasan dan pengecualian hak cipta yang dikenal dengan istilah "*fair use*" yang mengizinkan pengambilan, penggunaan atau perbanyakannya suatu ciptaan tanpa izin pencipta dan pemegang hak ciptanya sepanjang penggunaannya menyebutkan sumber dan perbuatan itu dilakukan terbatas untuk kegiatan yang bersifat non-komersial.<sup>181</sup>

Salah satu akibat dari keikutsertaan Indonesia kedalam kesepakatan TRIPs (*Trade Related Aspects of Intellectual Property Rights Including Trade in Counterfeit Goods*) adalah terpengaruhnya sistem peradilan dan penegakan hukum di bidang hak kekayaan intelektual di Indonesia.

Indonesia termasuk negara dengan sistem hukum *civil law*. Dasar dari perlindungan undang-undang hak ciptanya adalah hak

---

<sup>180</sup> *Ibid*,

<sup>181</sup> Ambu, *Bisakah Fanfiksi diterbitkan?*, diakses online <http://s3.zetaborads.com/Infantrum/topic>

moral.<sup>182</sup> UUHC 2014 telah menggabungkan antara hak ekonomi dan moral, Kesamaan pengaturan *fair use* antara Indonesia dan Amerika Serikat ditunjukkan oleh kategori dan tujuan dari peraturan *fair use* itu sendiri. Baik Amerika Serikat dan Indonesia mengatur *fair use* untuk kepentingan pendidikan, kritik, penelitian dan pengetahuan serta pertunjukan nonkomersial.

Bila menggunakan pendekatan UUHC 2014, menggunakan karya asli populer sebagai material untuk *fanfiction* misalnya menggunakan nama tokoh dari karya asli sebagai tokoh dalam cerita *fanfiction* yang tidak dikomersialkan, tanpa adanya izin dari pemilik hak cipta apakah termasuk kedalam penggunaan yang wajar atau pelanggaran hak cipta dapat dilihat dari pembatasan dan pengecualian terhadap karya cipta yang dicantumkan dalam Pasal 43-51 UUHC.

Pasal 43 UUHC “Perbuatan yang tidak dianggap sebagai pelanggaran hak cipta meliputi”:

- a. Pengumuman, pendistribusian, komunikasi, dan/atau penggandaan lambang negara dan lagu kebangsaan menurut sifatnya yang asli;
- b. Pengumuman, pendistribusian, komunikasi, dan/atau Penggandaan segala sesuatu yang dilaksanakan oleh atau atas nama pemerintah, kecuali dinyatakan dilindungi oleh peraturan perundang-undangan, pernyataan pada ciptaan tersebut, atau ketika terhadap ciptaan tersebut dilakukan pengumuman, pendistribusian, komunikasi, dan/atau penggandaan;
- c. Pengambilan berita aktual, baik seluruhnya maupun sebagian dari kantor berita, Lembaga Penyiaran, dan surat kabar atau sumber sejenis lainnya dengan ketentuan sumbernya harus disebutkan secara lengkap; atau
- d. Pembuatan dan penyebarluasan konten hak cipta melalui media teknologi informasi dan komunikasi yang bersifat tidak komersial dan/atau menguntungkan pencipta atau pihak terkait, atau pencipta tersebut menyatakan tidak keberatan atas pembuatan dan penyebarluasan tersebut.
- e. Penggandaan, pengumuman, dan/atau pendistribusian potret Presiden, Wakil Presiden, mantan Presiden, mantan Wakil Presiden, Pahlawan Nasional, pimpinan Lembaga Negara,

---

<sup>182</sup> Elyra Ras Ginting, Hukum Hak Cipta Indonesia (Bandung: PT Citra Aditya Bakti, 2012) hlm. 37

pimpinan kementerian/lembaga pemerintah non kementerian, dan/atau kepala daerah dengan memperhatikan martabat dan kewajaran sesuai dengan ketentuan peraturan perundang-undangan.

Pembatasan hak cipta seperti yang disebutkan dalam Pasal 43 huruf (d) tersebut dapat diambil kesimpulan bahwa selama pencipta tidak mempunyai kepentingan komersial, maka *fanfiction* bisa diunggah ke situs *fanfiction* atau situs-situs lain asal tidak dipungut bayaran dan semata-mata untuk menyalurkan kreativitas. Hal ini akan menimbulkan masalah hukum apabila *fanfiction* tersebut diterbitkan oleh penerbit menjadi suatu novel *fanfiction*, maka penerbitan novel ini menimbulkan tujuan komersial. Selain faktor tidak komersial penyebaran yang bersifat menguntungkan pencipta asli menjadi salah satu kualifikasi Pasal 43 huruf (d) yang serupa dengan faktor keempat yang ditetapkan dalam *section 107 United State Copyright Act 1976*. Apabila suatu *fanfiction* malah menguntungkan bagi pasar potensial karya asli maka *fanfiction* tersebut dapat dikategorikan penggunaan yang wajar.

Ketika suatu *fanfiction* yang telah disebarluaskan di media teknologi tersebut diterbitkan menjadi suatu novel yang dijual di seluruh toko buku di Indonesia, maka sifat dari *fanfiction* yang seharusnya bersifat tidak komersial akan menjadi bersifat komersial yang akan menguntungkan pencipta karya *fanfiction* dan pihak-pihak lainnya (dalam hal ini pihak penerbit). Tentu saja ini telah bertentangan dengan aturan yang disebutkan dalam Pasal 43 huruf (d) tersebut. Pasal 43 mengatur tentang perbuatan yang tidak dianggap sebagai pelanggaran hak cipta. Sesuai dengan analisa Pasal tersebut maka, perbuatan penggunaan material karya asli dalam novel *fanfiction* merupakan perbuatan yang dianggap sebagai pelanggaran hak cipta

Kualifikasi lain doktrin *fair use* dalam UUHC terkait dengan *fanfiction* sebagai karya derivatif yang bersifat adaptasi atau transformative dan dalam prakteknya tidak meminta izin secara langsung kepada pencipta karya asli, telah diakomodir dalam Pasal 44.

Menurut Pasal 44 ayat (1) penggunaan, pengambilan, penggandaan, dan/atau pengubahan suatu ciptaan dan/atau produk hak terkait secara seluruh atau sebagian yang substansial tidak dianggap sebagai pelanggaran hak cipta jika sumbernya disebutkan atau dicantumkan secara lengkap untuk keperluan:

- a. Pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah dengan tidak merugikan kepentingan yang wajar dari pencipta atau pemegang hak cipta;
- b. Keamanan serta penyelenggaraan pemerintahan, legislatif, dan peradilan;
- c. Ceramah yang hanya untuk tujuan pendidikan dan ilmu pengetahuan; atau
- d. Pertunjukan atau pementasan yang tidak dipungut bayaran dengan ketentuan tidak merugikan kepentingan yang wajar dari pencipta.

Dalam pembuatan *fanfiction*, penulis *fanfiction* menggunakan dan mengambil materi dari karya asli dan melakukan perubahan. Perubahan tersebut dapat berupa adaptasi atau transformasi. Penggunaan materi yang substansial dari karya asli baik sebagian maupun seluruhnya menurut Pasal 44 dibolehkan, yang dimaksud dengan substansial sendiri dijelaskan dalam penjelasan Pasal 44 Ayat (1) "Yang dimaksud dengan 'sebagian yang substansial' adalah bagian yang paling penting dan khas yang menjadi ciri dari ciptaan".<sup>183</sup>

Penulis *fanfiction* yang umumnya tidak meminta izin secara langsung kepada pencipta karya asli dibolehkan menggunakan material karya asli dengan syarat mencantumkan sumber secara lengkap seperti yang disebutkan dalam Pasal 44 ayat (1). Dalam hal ini umumnya *fanfiction* mencantumkan sebuah *disclaimer* yang umum didalamnya disebutkan sumber, nama pencipta dan tujuan penggunaan. Dengan demikian *disclaimer fanfiction* memenuhi kriteria sebagai 'mencantumkan sumber' sebagaimana disyaratkan Pasal 44 ayat (1). Pasal ini dalam rangka untuk memenuhi hak moral pencipta khususnya hak untuk tetap mencantumkan

---

<sup>183</sup> Lihat penjelasan Pasal 44 ayat (1) UUHC



atau tidak mencantumkan namanya pada salinan sehubungan dengan pemakaian ciptaannya untuk umum<sup>184</sup>

Adapun tujuan *fanfiction* yang sejatinya sebagai penyaluran kreativitas *fans* yang tidak komersial dapat memenuhi kriteria pada Pasal 44 ayat (1) huruf d dimana *fanfiction* dipertunjukkan kepada umum melalui media Internet dengan syarat tidak komersial dan tidak merugikan kepentingan yang wajar. Penjelasan Pasal 44 ayat (1) huruf d yang dimaksud dengan "kepentingan yang wajar dari pencipta atau pemegang hak cipta" adalah kepentingan yang didasarkan pada keseimbangan dalam menikmati manfaat ekonomi atas suatu ciptaan.

Seperti yang disebutkan dalam Pasal 43 huruf (d) UUHC menyebutkan bahwa salah satu perbuatan tidak akan dianggap sebagai pelanggaran hak cipta meliputi: "Pembuatan dan penyebarluasan konten hak cipta melalui media teknologi informasi dan komunikasi yang bersifat tidak komersial dan/atau menguntungkan pencipta atau pihak terkait, atau pencipta tersebut menyatakan tidak keberatan atas pembuatan dan penyebarluasan tersebut." Pasal 43 huruf (d) dan Pasal 44 ayat (1) huruf d menekankan penulis *fanfiction* agar tidak mengkomersilkan *fanfiction* ketentuan ini dalam rangka memenuhi hak ekonomi pencipta karya asli yang tercantum dalam Pasal 9 UUHC. *Fanfiction* sebagai karya derivatif apabila tidak berizin tidak dapat dikomersilkan.

Meskipun *disclaimer* dalam karya *fanfiction* telah dicantumkan, namun karena terdapat elemen atau material dari karya asli yang dipakai dalam *fanfiction* tersebut, maka pencipta karya asli tetap mempunyai hak untuk mendapatkan royalti dari pihak yang apabila menggunakan *fanfiction* secara komersial dan hak untuk menyatakan keberatan atas setiap tindakan yang merugikan yang bersangkutan sehubungan dengan karya cipta yang dikomersilkan tersebut yang dapat merugikan kepentingan ekonominya.

---

<sup>184</sup> Lihat Pasal 5 ayat (1) huruf a UUHC

Pengaturan khusus undang-undang hak cipta Indonesia yang tidak dimiliki oleh Amerika Serikat adalah mengenai pengaturan khusus lainnya yang juga merupakan karakter Indonesia sebagai negara beragama adalah larangan pengumuman setiap ciptaan yang bertentangan dengan kebijaksanaan pemerintah di bidang agama, pertahanan keamanan negara, kesusilaan serta ketertiban umum yang terdapat dalam Pasal 50 UUHC.<sup>185</sup> Disini pemerintah mengontrol pembatasan *fair use* untuk kepentingan publik, meskipun digunakan untuk pendidikan dan penelitian *fair use* diperbolehkan asalkan tidak bertentangan dengan kebijaksanaan pemerintah. Hal ini juga salah satu perbedaan cara Indonesia dalam mengatur *fair use* pada UUHC.

Selain konten *fanfiction* yang dikaitkan dengan hak ekonomi dan hak moral pencipta karya asli, konten *fanfiction* juga perlu dikaitkan dengan Pasal 50 UUHC yang menyatakan "Setiap orang dilarang melakukan pengumuman, pendistribusian, atau komunikasi ciptaan yang bertentangan dengan moral, agama, kesusilaan, ketertiban umum, atau pertahanan dan keamanan negara."

Karya *fanfiction* yang kontennya terdapat muatan yang bertentangan dengan nilai moral, asusila dan agama, otomatis dilarang oleh undang-undang. Sekalipun tanpa melanggar hak ekonomi dan hak moral pencipta asli, apabila konten *fanfiction* bertentangan dengan poin-poin yang ditetapkan dalam Pasal 50 UUHC maka *fanfiction* tersebut akan menjadi ilegal untuk diumumkan.

Ketentuan mengenai moral yang terkait dengan kepentingan umum karena adanya perlindungan dan pengakuan terhadap identitas diri, integritas, dan keaslian karya pencipta. Dengan demikian masyarakat akan mendapatkan informasi yang benar, baik mengenai keaslian karya pencipta maupun jati diri pencipta. Menurut J.C.T Simorangkir, hak moral pencipta merupakan hak khusus dan khas serta bertahan lama lebih dari

---

<sup>185</sup> Muhammad Faiz, *Legal Doctrin of Fair Dealing In various Countries*, faizlawjournal.com

pencipta atas hasil ciptaannya, yang tidak dapat dipindahtangankan dari penciptanya. Hak moral pencipta tersebut tetap melekat pada diri pencipta meskipun hak cipta itu sendiri telah dialihkan pihak lain.<sup>186</sup>

*Fanfiction* bergenre *anti-fic* dan genre lain yang memasukkan konten asusila termasuk kedalam sebuah distorsi ciptaan yaitu tindakan yang memutarbalikkan fakta dan identitas karya asli. *Fanfiction* bergenre *anti-fic* mengkontruksi ulang identitas tokoh dan menyusun plot cerita yang berbeda dari fakta sebenarnya dengan maksud merusak karya asli. Hal-hal tersebut yang bersifat merugikan kehormatan dan reputasi dari pencipta karya asli tentu merupakan suatu pelanggaran hak moral. Jadi, sesuai dengan Pasal 5 UUHC, hak moral yang dimiliki oleh pencipta karya asli sebagai hak yang melekat pada pribadi pencipta dimana dalam keadaan bagaimanapun dan dengan jalan apapun tidak dapat ditinggalkan daripadanya, seperti namanya dicantumkan sebagai pencipta asli dan tidak dilakukannya distorsi ciptaan, mutilasi ciptaan, atau hal-hal yang bersifat merugikan kehormatan diri atau reputasi pencipta.

Dengan berpedoman pada pasal-pasal tentang pembatasan hak cipta sebagai dasar penilaian objektif, penilaian melanggar atau tidaknya *fanfiction* terhadap hak cipta tidak bisa dilepaskan dari tujuan penggunaan serta konten atau isi *fanfiction* yang harus diteliti secara kasus perkasus tetapi secara umum semangat *fanfiction* sebenarnya hanya sebatas penyaluran kreativitas *fans* yang bersifat non-komersil. Maka mencantumkan sumber dan menghilangkan faktor komersil bukan satu-satunya indikator *fanfiction* dinilai sebagai penggunaan yang wajar. Karena konten *fanfiction* yang sangat beragam serta karena tanpa adanya izin, maka konten tersebut dapat berpotensi melanggar hak moral pencipta apabila konten tersebut dinilai sebagai distorsi dan mutilasi yang merusak integritas dan reputasi pencipta

---

<sup>186</sup> J.C.T Simorangkir, *Op.Cit.*, hlm.39.

Mungkin saja terdapat pelanggaran hak cipta walaupun hanya sebagian kecil dari karya asli tersebut yang digunakan. Suatu pelanggaran biasanya terjadi dimana “bagian utama”-(yang merupakan bagian penting dan berbeda) digunakan secara eksklusif oleh orang lain, yang sebenarnya merupakan hak dari pencipta karya asli.

Hal ini berkaitan dengan penilaian kualitatif. Dengan demikian, tidak ada peraturan umum mengenai seberapa banyak sebuah karya dapat digunakan tanpa melanggar hak ciptanya. Penilaiannya akan ditentukan berdasarkan kasus per kasus, bergantung kepada fakta yang ada dan kondisi dari masing-masing kasus tersebut.

Secara realistis, kemungkinan terjadinya pelanggaran hak cipta yang dilakukan oleh penggemar, khususnya yang jelas diciptakan dari antusiasme belaka dan tidak komersial, relatif rendah. Dalam beberapa kasus, banyak pemilik hak cipta, terutama seperti studio film, awalnya cenderung mentolerir atau menutup mata kepada karya penggemar dalam memahami bahwa tidak ada salahnya *fans* berkreativitas dan mungkin bermanfaat dalam hal mendorong pasar mereka. Namun, toleransi ini dengan cepat akan hilang jika karya penggemar terlihat menjadi komersial.

Seperti yang terjadi beberapa tahun lalu di Amerika Serikat, contohnya '*Harry Potter Lexicon*'. *Lexicon* ini, digambarkan sebagai sebuah ensiklopedi *online* bagi penggemar Harry Potter, telah ada selama bertahun-tahun di situs penggemar dan dalam sepengetahuan penuh studio film *Warner Bros* dan penulis J.K. Rowling, tetapi ketika diketahui bahwa situs itu akan berubah menjadi sebuah buku dan dipublikasikan secara komersial *Warner Bros* dan J.K. Rowling segera bersikap tegas. Tindakan hukum dengan cepat dilakukan dan setelah sidang pengadilan, penerbitan buku itu berhasil dihentikan.<sup>187</sup>

Walaupun tidak terdapat dalam Undang-undang, penilaian kuantitatif dapat bersifat subjektif biasanya diukur melalui kerugian materil yang

---

<sup>187</sup> *Fanworks, Copyright and Moral Rights*,  
<http://www.artslaw.com.au/articles/entry/fanworks-copyright-and-moral-rights/>

ditimbulkan. Seperti contoh di atas dimana *website lexicon Harry Potter* yang awalnya dibiarkan keberadaannya oleh pihak pemegang hak cipta, tetapi *website* tersebut digugat karena berpotensi menjadi substitusi karya asli dan merusak pasar karya asli. Pencipta cenderung mentolerir kerugian materil yang kecil. Contohnya pencipta lagu yang membiarkan lagunya dipakai tanpa meminta royalti oleh musisi jalanan atau penyanyi kafe, dibandingkan jika dipakai tanpa izin oleh pebisnis karaoke.

Sedangkan penilaian kualitatif yang konkrit dapat dilihat melalui dampak penggunaan yang berakibat pada kerugian imateril atau moril yang diderita. Contohnya walaupun bagian dari suatu karya asli yang digunakan hanya sedikit bahkan kurang dari 10% tetapi apabila penggunaan tersebut berakibat rusaknya integritas atau reputasi dari pencipta karya asli maka penggunaan tersebut dapat dinilai sebagai pelanggaran hak moral.

Banyak seniman dan penulis tidak ingin melihat karya mereka digunakan dengan cara yang mereka tidak inginkan atau benar-benar bertentangan dengan visi mereka, tetapi beberapa mungkin memiliki sikap yang sangat berbeda-beda. Misalnya, J.K. Rowling mengatakan bahwa dia merasa tersanjung atas *fanfiction* yang berdasarkan karyanya tetapi khawatir pada cerita porno tentang karakter-karakter Harry Potter, dan telah mengirimkan surat untuk mencegah dan menangkal kepada situs yang mempublikasikan secara eksplisit *fanfiction* Harry Potter yang berkonten seksual.<sup>188</sup>

*Fair use* sendiri dapat dikatakan merupakan wujud dari fungsi sosial atas suatu hak cipta. *Fair use* mewajibkan pencipta untuk mengikhlaskan atau mengizinkan ciptaannya dipergunakan oleh masyarakat untuk berbagai kepentingannya. Syarat dalam *fair use* adalah harus tetap diakui ciptaan tersebut sebagai milik pencipta aslinya. Pengakuan itu

---

<sup>188</sup>*Ibid.*

diwujudkan dengan tetap mencantumkan identitas pencipta asli atau menyebutkan sumber asal ciptaan yang dipergunakan.<sup>189</sup>

Evans menyatakan bahwa terdapat beberapa kriteria ciptaan yang masuk dalam kategori peraturan doktrin *fair use*, antara lain:

- (1) Ciptaan tersebut digunakan sesuai dengan tujuan dan karakteristiknya, misalnya untuk pendidikan non-profit dan bukan untuk komersial;
- (2) Bersifat mematuhi peraturan hak cipta;
- (3) Jumlah dan substansi dari bagian ciptaan yang digunakan dalam hubungan kerja secara keseluruhan tetap berpedoman pada aturan hak cipta; dan
- (4) Pengaruh dari penggunaan ciptaan di atas untuk membuka potensi dan nilai pasar yang baik.<sup>190</sup>

Penerapan konsep *fair use* atau *fair dealing* terkait perkembangan teknologi menjadi tantangan tersendiri bagi perumusan nilai keseimbangan antara hak-hak pencipta dan pemegang hak cipta dalam memproteksi ciptaan dan komersialisasinya dengan kepentingan pengguna, tujuan penggunaan nonkomersial, riset, pendidikan dan kepentingan yang diperbolehkan sesuai dengan konsep *fair use* atau *fair dealing*

Pada konkretnya penggunaan *fair use doctrine* terletak kepada kepentingan pribadi pencipta atas ciptaannya. Misalnya apabila penulis *fanfiction* dapat menunjukkan kepada pencipta karya asli bahwa ia tidak mempunyai kepentingan komersial melainkan untuk keperluan pertunjukan sebagai bentuk ekspresi kreatif, maka penggunaan ini dianggap penggunaan yang wajar dan tidak dapat dikualifikasikan pelanggaran hak cipta.

Setiap orang harus bisa menggunakan sensitivitasnya dalam mengukur kadar *fair use* ketika ingin menggunakan karya orang lain. Pada dasarnya doktrin *fair use* adalah menyangkut "penggunaan suatu ciptaan untuk kepentingan yang wajar". Perlindungan hak cipta dibuat agar para

---

<sup>189</sup>Henry Soelistya, *Op.Cit.*, hal.96-97.

<sup>190</sup> Evans, G. E., *Developing library and information center collection*. (Colorado: Libraries Unlimited a Division of Greenwood Publishing Group, 2000)

penghasil karya intelektual lebih terpacu untuk menghasilkan karya lebih baik. Akan tetapi, peraturan juga memberi batasan kepada pencipta agar tidak mengeksploitasi ciptaannya tanpa nurani.

## **B. Perlindungan Preventif dan Represif Pemegang Hak Cipta Terhadap Fanfiction Sebagai Kegiatan Memodifikasi Karya Asli**

Perlindungan hukum terhadap hak cipta pada dasarnya dimaksudkan sebagai upaya untuk mewujudkan iklim yang lebih baik bagi tumbuh dan berkembangnya gairah mencipta di bidang ilmu pengetahuan, seni dan sastra. Menyadari akan hal tersebut, pemerintah Indonesia secara terus menerus berusaha untuk memperbaharui peraturan perundang-undangan di bidang hak cipta untuk menyesuaikan diri dengan perkembangan yang ada, baik perkembangan di bidang ekonomi maupun di bidang teknologi.

Menurut Philipus M.Hadjon perlindungan hukum dibagi menjadi dua yaitu perlindungan preventif dan perlindungan represif.<sup>191</sup> Perlindungan preventif merupakan suatu bentuk perlindungan yang diberikan untuk mengajukan keberatan atas pendapatnya sebelum suatu keputusan pemerintah diberikan.<sup>192</sup> Sedangkan perlindungan represif diberikan setelah adanya aturan-aturan hukum yang dilanggar atau apabila seseorang merasa haknya telah dilanggar.<sup>193</sup> Dengan adanya perlindungan hukum ini tidak lain untuk dapat melindungi atas suatu karya cipta yang dimiliki oleh pencipta.

### **1. Perlindungan Preventif**

Perlindungan preventif diberikan untuk mencegah terjadinya suatu pelanggaran terhadap suatu karya cipta khususnya dalam hal ini berupa karya asli. Dalam hal ini perlindungan diberikan dengan cara:

---

<sup>191</sup> Philipus M.Hadjon, *Perlindungan Hukum Bagi Rakyat Indonesia*, (Surabaya: Bina Ilmu, 2005), Hlm.2

<sup>192</sup> *Ibid.*, hlm. 3

<sup>193</sup> *Ibid.*, hlm. 5

perlindungan sesuai dengan UUHC dan juga perlindungan sesuai dengan perjanjian.

#### **a. Perjanjian Lisensi Sebagai Bentuk Perlindungan Hukum Preventif**

Pihak lain baru dapat melakukan pengumuman dan/atau memperbanyak ciptaan yang dilindungi hak cipta apabila telah mendapatkan izin dari pemegang hak. Pencipta karya asli sebagai pemegang hak cipta mempunyai hak untuk melarang pihak lain menggunakan nama karakter ciptaannya contohnya sebagai tokoh dalam novel *fanfiction* yang di komersilkan. Namun pencipta karya asli juga dapat memberikan izin kepada pihak lain untuk menggunakan karyanya. Pemberian izin yang dimaksud bisa dengan melalui perjanjian lisensi dimana pihak lain (penerima lisensi/*licensee*) berkewajiban membayar royalti kepada penulis karya asli (pemberi lisensi/*licensor*) tersebut.

Perjanjian lisensi sering dilakukan dalam bentuk perjanjian tertulis karena harus terdapat bukti bahwa penerima lisensi telah mendapatkan izin dari pemilik lisensi untuk menikmati hak ekonomi atas suatu hak cipta. Kedua perjanjian tersebut harus ditandatangani oleh kedua belah pihak sebagai bukti keduanya telah menyetujui adanya penyerahan lisensi antara mereka. Lisensi merupakan izin tertulis yang diberikan oleh pemegang hak cipta atau pemilik hak terkait kepada pihak lain untuk melaksanakan hak ekonomi atas ciptaannya atau produk hak terkait dengan syarat tertentu (Pasal 1 angka 20 UUHC)

Undang-undang hak cipta mengatur lebih khusus tentang lisensi dan lisensi wajib dalam Bab XI. Pemegang hak cipta atau pemilik hak terkait berhak memberikan lisensi kepada pihak lain selama jangka waktu tertentu yang tidak melebihi masa berlaku hak cipta dan hak terkait. Apabila pemegang hak cipta atau pemilik hak terkait melakukan perjanjian lisensi dengan pihak lain, maka perjanjian lisensi itu harus dicatatkan oleh Menteri dalam daftar umum perjanjian lisensi hak cipta yang dikenakan



biaya. Dalam pendaftaran lisensi, perjanjian lisensi harus memenuhi ketentuan-ketentuan yang telah disebutkan dalam Pasal 82 UUHC yaitu:

- (1) Perjanjian lisensi dilarang memuat ketentuan yang mengakibatkan kerugian perekonomian Indonesia.
- (2) Isi perjanjian lisensi dilarang bertentangan dengan ketentuan peraturan perundang-undangan.
- (3) Perjanjian lisensi dilarang menjadi sarana untuk menghilangkan atau mengambil alih seluruh hak pencipta atas ciptaannya.

Ketika *fanfiction* dikomersilkan dengan mendapatkan izin dari pencipta melalui perjanjian lisensi, maka dalam *fanfiction* tersebut tidak perlu lagi mencantumkan *disclaimer* yang merupakan cara yang dipakai oleh pihak-pihak bersangkutan untuk menghindari pembayaran royalti kepada pencipta yang karyanya digunakan dalam *fanfiction*.

Lisensi yang diatur dalam UUHC ini lebih mengedepankan inisiatif dari pihak yang ingin memanfaatkan karya asli dengan tujuan dikomersilkan agar meminta izin penggunaan karya asli kepada pencipta atau pemegang hak cipta karya asli secara langsung melalui mekanisme perjanjian lisensi, agar pihak yang ingin memanfaatkan karya asli tidak terkena masalah hukum.

#### **b. Lisensi Creative Commons Sebagai Alternatif Lisensi Yang Bersifat Universal**

*Creative commons* (CC) adalah suatu organisasi nirlaba yang memfokuskan diri untuk memperluas cakupan karya kreatif yang tersedia untuk orang lain secara legal agar dapat digunakan kembali dan dibagi secara luas. Organisasi ini menerbitkan beberapa set lisensi hak cipta yang dikenal dengan lisensi *creative commons*. Lisensi-lisensi ini membatasi atau bahkan membebaskan hak pencipta atas karyanya sehingga penyebaran karya tersebut lebih mudah.<sup>194</sup>

*Creative commons* didirikan oleh Professor hukum dari Universitas Stanford, Lawrence Lessig, bersama dengan rekan-rekannya dari Institut

---

<sup>194</sup>[www.CreativeCommonss.co.id](http://www.CreativeCommonss.co.id)

Teknologi Massachusetts, Universitas Harvard, Universitas Duke, dan Universitas Villanova pada tahun 2001. Dengan *creative commons*, Professor Lessig menyediakan set lisensi hak cipta gratis untuk digunakan oleh publik.<sup>195</sup>

Seorang pencipta yang bersedia untuk melepaskan karyanya di bawah lisensi *creative commons* (CC) dapat mengunjungi situs *web creative commons* dan memilih lisensi yang diinginkan dalam satu klik.<sup>196</sup>

Seorang pengguna dapat menggunakan jutaan hasil karya yang berlisensi *creative commons* secara gratis. Ada banyak *website* yang menyediakan pencarian konten berlisensi *creative commons*, baik itu untuk pencarian teks, gambar dan foto. Pengguna dapat mencari konten berlisensi *creative commons* melalui *website* <http://search.creativecommons.org>. Di *website* tersebut terdapat jutaan koleksi konten yang berlisensi *creative commons* dan juga berkualitas.<sup>197</sup>

Lisensi CC ditujukan untuk dapat berlaku di seluruh dunia karena dibuat dengan menggunakan terminologi standar Konvensi Bern dan berbagai perjanjian internasional lain yang terkait dengan hak cipta dan hak kekayaan intelektual (HKI). Meskipun demikian, *creative commons international* (CCI) mengoordinasikan suatu prosedur untuk mengadaptasi lisensi CC ke dalam yurisdiksi suatu negara melalui penerjemahan lisensi ke dalam bahasa resmi suatu negara dan penyesuaian dengan konteks hukum dalam negara tersebut. Adaptasi ini diharapkan dapat membuat penerapan lisensi CC pada suatu negara menjadi lebih efektif. Hingga Maret 2011, lisensi CC telah dan akan diadaptasi ke dalam lebih dari 70 yurisdiksi di seluruh dunia.<sup>198</sup>

Indonesia telah meratifikasi beberapa perjanjian internasional yang terkait dengan HKI seperti *Agreement on Trade Related Aspects of*

---

<sup>195</sup> *Ibid.*

<sup>196</sup> *Ibid.*

<sup>197</sup> *Mengenal Lisensi Creative Commonss* <http://www.aura-ilmu.com/2013/10/Mengenal-Lisensi-Creative-Commonss.html>

<sup>198</sup> [www.CreativeCommonss.co.id](http://www.CreativeCommonss.co.id)

*Intellectual Property Rights* (TRIPS) pada tahun 1994, Konvensi Bern pada tahun 1997, dan *World Intellectual Property Organization Copyrights Treaty* (WIPO) pada tahun 1997. Semua perjanjian internasional yang telah diratifikasi oleh Indonesia tersebut tercermin pada peraturan-peraturan HKI yang dibuat oleh pemerintah Indonesia, seperti Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2001 tentang Paten, UU Nomor 15 Tahun 2001 tentang Merek, dan Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2002 tentang Hak Cipta. Lembaga pemerintah yang bertugas merumuskan dan melaksanakan kebijakan dan standarisasi teknis di bidang HKI adalah Direktorat Jenderal Hak Kekayaan Intelektual (Ditjen HKI) yang berada di bawah Kementerian Hukum dan Hak Asasi Manusia Indonesia (Kemenhukham).<sup>199</sup>

Pada dasarnya lisensi hak cipta dalam bentuk kontrak elektronik dapat berupa perjanjian unilateral atau sepihak dan perjanjian bilateral atau timbal balik. Dalam hal perjanjian unilateral, sifat perjanjiannya hanya datang dari satu pihak saja —bisa *licensor* atau *licensee*— yang berjanji akan berprestasi dan memberikan hak kepada pihak lain untuk menerima prestasi.<sup>200</sup> Biasanya *licensor* melakukan penawaran (*offerte*) dan berjanji akan memberikan izin berupa pemanfaatan hak eksklusif atas ciptaanya kepada *licensee* dengan syarat-syarat yang telah ditentukan *licensor*. Syarat-syarat yang telah ditentukan *licensor* bersifat fakultatif dan bukan merupakan kewajiban atau prestasi dari *licensee* untuk melaksanakan syarat itu. *Licensee* tidak berjanji akan berprestasi melainkan hanya akan terikat seluruhnya apabila ia melaksanakan sesuatu yang telah disyaratkan oleh *licensor*. Jika *licensee* menerima tawaran (*acceptatie*) dari *licensor*, maka sejak saat itu *licensee* mendapatkan izin untuk memanfaatkan hak cipta yang dipegang *licensor*. Lisensi hak cipta yang berupa perjanjian sepihak dapat dibuat dengan “cuma-cuma” apabila

---

<sup>199</sup> [http://wikimedia.or.id/wiki/Karya\\_Cipta\\_Bersama\\_Indonesia#Penerapan\\_lisensi\\_CC\\_di\\_Indonesia](http://wikimedia.or.id/wiki/Karya_Cipta_Bersama_Indonesia#Penerapan_lisensi_CC_di_Indonesia)

<sup>200</sup> Abdulkadir Muhammad, *Hukum Perdata Indonesia*, (Bandung: P.T Citra Aditya, 2000), hlm. 227

*licensor* menghendakinya, dengan mana *licensor* memberikan suatu keuntungan kepada *licensee*, tanpa menerima suatu manfaat berupa royalti bagi dirinya sendiri.<sup>201</sup>

Terkait perjanjian tertulis, tidak selamanya bentuk tertulis identik dengan dokumen yang tertuang di atas kertas semata, pada hakikatnya dokumen dapat dituangkan ke dalam media apa saja, termasuk media elektronik.<sup>202</sup> Oleh karena itu, lisensi hak cipta dalam bentuk kontrak elektronik tetap berlaku sepanjang dituangkan dalam bentuk tertulis baik di atas kertas maupun melalui media elektronik.

1). Tipe-Tipe Lisensi *Creative Commons*:<sup>203</sup>

Lisensi *creative commons* terdiri dari empat modul utama yaitu Atribusi (BY), yang membutuhkan atribusi ke pencipta aslinya, Berbagi Serupa (SA), yang memungkinkan adanya karya turunan di bawah lisensi yang sama atau serupa, Nonkomersial (NC), yang mana ciptaan tersebut tidak digunakan untuk tujuan komersial, dan Tanpa Turunan (ND), yang memperbolehkan hanya ada ciptaan aslinya, tanpa turunan. Keempat modul ini dikombinasikan untuk membentuk enam lisensi utama dari *creative commons*.

a). Atribusi(*Attribution*), simbol: CC BY

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan, bahkan untuk kepentingan komersial, selama mereka mencantumkan kredit kepada pencipta atas ciptaan asli. Lisensi ini adalah lisensi yang paling bebas. Direkomendasikan untuk penyebaran secara maksimal dan penggunaan materi berlisensi.

b). Atribusi-Berbagi Serupa(*Attribution-Share Alike*), simbol:CC BY-SA

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan (*derivative works*) bahkan untuk kepentingan komersial, selama mereka mencantumkan kredit kepada pencipta dan melisensikan ciptaan turunan di bawah syarat yang serupa. Lisensi ini seringkali

---

<sup>201</sup> Lihat, Pasal 1314 alinea 2 KUH Perdata.

<sup>202</sup> Lihat penjelasan Pasal 6 UUI TE

<sup>203</sup> <https://CreativeCommonss.org/Licenses/?lang=id>

disamakan dengan lisensi "*copyleft*" pada perangkat lunak bebas dan terbuka. Seluruh ciptaan turunan dari ciptaan pencipta akan memiliki lisensi yang sama, sehingga setiap ciptaan turunan dapat digunakan untuk kepentingan komersial. Lisensi ini digunakan oleh Wikipedia, dan direkomendasikan untuk materi-materi yang berasal dari penghimpunan materi Wikipedia dan proyek dengan lisensi serupa.

c). Atribusi-Tanpa Turunan (*Attribution-No Derivatives*), simbol: CC BY-ND

Lisensi ini mengizinkan penyebarluasan ulang, baik untuk kepentingan komersial maupun nonkomersial, selama bentuk ciptaan tidak diubah dan utuh, dengan pemberian kredit kepada pencipta.

d). Atribusi-Nonkomersial (*Attribution-Noncommercial*), simbol: CC BY-NC

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, dan walau mereka harus mencantumkan kredit kepada pencipta dan tidak dapat memperoleh keuntungan komersial, mereka tidak harus melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang sama dengan ciptaan asli.

e). Atribusi-Nonkomersial-Berbagi Serupa (*Attribution-Noncommercial-Share Alike*). simbol: CC BY-NC-SA

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama mereka mencantumkan kredit kepada pencipta dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

f). Atribusi-Nonkomersial-Tanpa Turunan (*Attribution Non-Commercial No Derivatives*), simbol: CC BY-NC-ND

Lisensi ini adalah lisensi yang paling ketat dari enam lisensi utama, hanya mengizinkan orang lain untuk mengunduh ciptaan pencipta dan membaginya dengan orang lain selama mereka mencantumkan kredit kepada pencipta, tetapi mereka tidak dapat mengubahnya dengan cara apapun atau menggunakannya untuk kepentingan komersial.

Lisensi *creative commons* datang dari inisiatif pencipta yang ingin membebaskan karyanya untuk digunakan oleh orang lain dengan batas-batas yang ia tetapkan sendiri. Dengan mengambil elemen karya asli dari penulis karya asli yang menggunakan lisensi *creative commons*, maka lebih memudahkan penulis *fanfiction* dalam berkreasi. Dengan catatan sejauh penulis *fanfiction* tersebut mengikuti ketentuan yang ditetapkan

pencipta atau pemegang hak cipta melalui mekanisme *creative commons license*.

**c. Peran Serta Masyarakat Umum Dalam Pengawasan Terhadap Konten Hak Cipta di Internet.**

Dalam ketentuan BAB VIII tentang Konten Hak Cipta dan Hak Terkait Dalam Teknologi Informasi dan Komunikasi, masyarakat umum baik dalam maupun diluar negeri dimungkinkan untuk melakukan pengawasan terhadap potensi pelanggaran konten hak cipta di media Internet.

Dalam Pasal 54 UUHC, “Untuk mencegah pelanggaran hak cipta dan hak terkait melalui sarana berbasis teknologi informasi, Pemerintah berwenang melakukan”:

- a. Pengawasan terhadap pembuatan dan penyebarluasan konten pelanggaran hak cipta dan hak terkait;
- b. Kerja sama dan koordinasi dengan berbagai pihak, baik dalam maupun luar negeri dalam pencegahan pembuatan dan penyebarluasan konten pelanggaran hak cipta dan hak terkait; dan
- c. Pengawasan terhadap tindakan perekaman dengan menggunakan media apapun terhadap ciptaan dan produk hak terkait di tempat pertunjukan.

Dalam penjelasan Pasal 54 Huruf a “Yang dimaksud dengan ‘konten’ adalah isi yang tersedia dalam media apapun. Bentuk penyebarluasan konten antara (*upload*) konten melalui media internet”.<sup>204</sup>

Setiap orang yang mengetahui pelanggaran hak cipta di media elektronik diakomodasi dalam Pasal 55 ayat (1) untuk melaporkan pelanggaran hak cipta di media elektronik dalam hal ini misalnya *fanfiction* yang di komersialisasi melalui internet maka *fans* karya asli dapat berpartisipasi untuk melaporkan penggunaan secara komersial tersebut kepada menteri terkait dan menteri akan memverifikasi laporan itu. Hasil

---

<sup>204</sup> Lihat penjelasan Pasal 54 UUHC

verifikasi akan di eksekusi menteri yang terkait dengan urusan komunikasi untuk menutup sebagian atau seluruh konten yang melanggar hak cipta.

Dalam Pasal 55 UUHC;

- (1) Setiap orang yang mengetahui pelanggaran hak cipta dan/atau hak terkait melalui sistem elektronik untuk penggunaan secara komersial dapat melaporkan kepada Menteri.
- (2) Menteri memverifikasi laporan sebagaimana dimaksud pada ayat (1).
- (3) Dalam hal ditemukan bukti yang cukup berdasarkan hasil verifikasi laporan sebagaimana dimaksud pada ayat (2), atas permintaan pelapor Menteri merekomendasikan kepada Menteri yang menyelenggarakan urusan pemerintahan di bidang telekomunikasi dan informatika untuk menutup sebagian atau seluruh konten yang melanggar hak cipta dalam sistem elektronik atau menjadikan layanan sistem elektronik tidak dapat diakses.
- (4) Dalam hal penutupan situs internet sebagaimana dimaksud pada ayat (3) dilakukan secara keseluruhan, dalam waktu paling lama 14 (empat belas) hari setelah penutupan Menteri wajib meminta penetapan pengadilan

## **2. Perlindungan Represif**

Perlindungan represif ini diberikan setelah adanya suatu pelanggaran yang dilakukan atas suatu karya cipta milik pencipta ini. Selain itu juga perlindungan ini diberikan untuk mencari suatu bentuk penyelesaian untuk dapat mempertahankan hak-hak yang dimiliki pencipta. Dalam hal ini perlindungan diberikan yaitu perlindungan yang sesuai dengan UUHC. Terkait dengan pelanggaran yang dilakukan yang dapat merugikan pencipta tentu saja hal ini perlu untuk dihentikan dan memberikan sanksi maupun denda atas apa yang dilakukan terhadap karya cipta pencipta tersebut.

Dalam UUHC, terdapat BAB XIV yang khusus mengatur tentang penyelesaian sengketa hak cipta. Dalam Pasal 95 menyebutkan bahwa penyelesaian sengketa hak cipta dapat dilakukan dengan cara alternatif, arbitrase ataupun pengadilan.

Pasal 95 UUHC (1) “Penyelesaian sengketa hak cipta dapat dilakukan melalui alternatif penyelesaian sengketa, arbitrase, atau pengadilan”.

Penjelasan Pasal 95 ayat (1) Bentuk sengketa terkait dengan hak cipta antara lain, sengketa berupa perbuatan melawan hukum, perjanjian lisensi, sengketa mengenai tarif dalam penarikan imbalan atau royalti. Yang dimaksud dengan alternatif penyelesaian sengketa adalah proses penyelesaian sengketa melalui mediasi, negosiasi, atau konsiliasi.<sup>205</sup>

Ketika seorang pencipta atau pemegang hak cipta yang merasa dirugikan oleh *fanfiction* yang dikomersialkan, maka dapat mengajukan gugatan secara perdata ke Pengadilan Niaga. Penggugat dapat menggugat pihak tergugat untuk mendapatkan ganti rugi atas kerugian hak ekonomi yang dirampas darinya. Dalam kasus ini, pihak Tergugat bisa penulis *fanfiction* tersebut dan/atau penerbit sebagai pihak yang menggandakan, mengumumkan, dan menyebarkan *fanfiction* tersebut.

Pasal 1 angka 25 UUHC “Ganti rugi adalah pembayaran sejumlah uang yang dibebankan kepada pelaku pelanggaran hak ekonomi pencipta, pemegang hak cipta dan/atau pemilik hak terkait berdasarkan putusan pengadilan perkara perdata atau pidana yang berkekuatan hukum tetap atas kerugian yang diderita pencipta, pemegang hak cipta dan/atau pemilik hak terkait”.

Tata cara gugatan atas pelanggaran hak cipta, dijelaskan dalam Pasal 100 dan Pasal 101 UUHC, dimana sistematikanya sebagai berikut:

- 1) Gugatan atas pelanggaran hak cipta tersebut diajukan kepada ketua Pengadilan Niaga dan dicatat oleh panitera Pengadilan Niaga dalam register perkara pengadilan pada tanggal gugatan tersebut didaftarkan.
- 2) Panitera Pengadilan Niaga memberikan tanda terima yang telah ditandatangani pada tanggal yang sama dengan tanggal pendaftaran.
- 3) Panitera Pengadilan Niaga menyampaikan permohonan gugatan kepada ketua Pengadilan Niaga dalam waktu paling lama 2 hari terhitung sejak tanggal gugatan didaftarkan dan menetapkan hari sidang paling lama 3 hari terhitung sejak gugatan didaftarkan.
- 4) Pemberitahuan dan pemanggilan para pihak dilakukan oleh juru sita dalam waktu paling lama 7 hari terhitung sejak gugatan didaftarkan.

---

<sup>205</sup> Lihat penjelasan Pasal 95 UUHC



- 5) Putusan atas gugatan harus diucapkan paling lama 90 hari sejak gugatan didaftarkan dalam sidang terbuka untuk umum. Jika dalam jangka waktu 90 hari tersebut belum dapat dipenuhi, atas persetujuan Ketua Mahkamah Agung jangka waktu tersebut dapat diperpanjang selama 30 hari.
- 6) Putusan Pengadilan Niaga tersebut harus disampaikan oleh juru sita kepada para pihak paling lama 14 hari terhitung sejak putusan diucapkan.

#### **a. Gugatan Perdata.**

Yang dimaksud dengan gugatan ini mengandung dua cara yang dapat dilakukan pencipta. Pertama, pencipta berhak melakukan pembatalan pencatatan ciptaan (Pasal 97 UUHC).

##### **Pasal 97**

- (1) Dalam hal ciptaan telah dicatat menurut ketentuan Pasal 69 ayat (1), pihak lain yang berkepentingan dapat mengajukan gugatan pembatalan pencatatan ciptaan dalam daftar umum ciptaan melalui Pengadilan Niaga.
- (2) Gugatan sebagaimana dimaksud pada ayat (1) ditujukan kepada pencipta dan/atau pemegang hak cipta terdaftar.

Hal ini mengandung arti bahwa pihak yang mencatatkan tidak berhak dan tindakan itu telah dilakukannya secara bertentangan dengan Pasal 31 UUHC. Pencipta yang sah secara hukum (Pasal 1 angka (2) UUHC) adalah subjek yang berhak menuntut pembatalan pencatatan kepada Pengadilan Niaga. Hal ini karena pencipta yang sah menuntut keadilan meskipun yang telah tercatat adalah pihak yang tidak berhak. Melalui ketentuan ini hukum membuka kemungkinan pembatalannya, sehingga terpenuhilah unsur keadilan. Kedua, pencipta dengan melalui ahli warisnya berhak menuntut ganti rugi (Pasal 96 UUHC).

##### **Pasal 96**

- (1) Pencipta, pemegang hak cipta dan/atau pemegang hak terkait atau ahli warisnya yang mengalami kerugian hak ekonomi berhak memperoleh ganti rugi.
- (2) Ganti rugi sebagaimana dimaksud pada ayat (1) diberikan dan dicantumkan sekaligus dalam amar putusan pengadilan tentang perkara tindak pidana hak cipta dan/atau hak terkait.

- (3) Pembayaran ganti rugi kepada pencipta, pemegang hak cipta dan/atau pemilik hak terkait dibayarkan paling lama 6 (enam) bulan setelah putusan pengadilan yang berkekuatan hukum tetap.

Ganti rugi yang dimaksud berupa pembayaran sejumlah uang yang dibebankan kepada pelaku pelanggaran hak ekonomi pencipta, pemegang hak cipta, dan/atau pemilik hak terkait berdasarkan putusan pengadilan perkara perdata atau pidana yang berkekuatan hukum tetap atas kerugian yang diderita pencipta, pemegang hak cipta dan/atau pemilik hak terkait. Pembayaran ganti rugi kepada pencipta, pemegang hak cipta dan/atau pemilik hak terkait dibayarkan paling lama enam bulan setelah putusan pengadilan berkekuatan hukum tetap (*Inkracht van gewijsde*). Di samping itu juga, ahli waris berhak menggugat setiap orang yang telah dengan sengaja dan tanpa hak dan tanpa persetujuan pencipta yang melanggar hak moral (Pasal 98 UUHC).

#### Pasal 98

- (1) Pengalihan hak cipta atas seluruh ciptaan kepada pihak lain tidak mengurangi hak pencipta atau ahli warisnya untuk menggugat setiap orang yang dengan sengaja dan tanpa hak dan tanpa persetujuan pencipta yang melanggar hak moral pencipta sebagaimana dimaksud dalam Pasal 5 ayat (1).
- (2) Pengalihan hak ekonomi pelaku pertunjukan kepada pihak lain tidak mengurangi hak pelaku pertunjukan atau ahli warisnya untuk menggugat setiap orang yang dengan sengaja dan tanpa hak dan tanpa persetujuan pelaku pertunjukan yang melanggar hak moral pelaku pertunjukan sebagaimana dimaksud dalam Pasal 22.

Hal moral dilanggar dengan cara tidak mencantumkan nama pribadi pencipta yang telah meninggal dunia, sehingga pihak yang beritikad buruk itu telah terbukti melanggar Pasal 5 UUHC.

#### **b. Lapor Pidana.**

Pencipta juga berhak melaporkan bahwa pelanggaran yang dilakukan oleh pihak yang tidak berhak atas karya ciptanya sebagai

pelaku tindak pidana kepada Kepolisian RI. Hal ini sesuai dengan Pasal 105 UUHC yang menentukan bahwa hak untuk mengajukan gugatan keperdataan atas pelanggaran hak cipta dan/atau hak terkait tidak mengurangi hak pencipta dan/atau pemilik hak terkait untuk menuntut secara pidana. Dengan dasar inilah, maka ruang untuk memperkarakan secara pidana memang terbuka menurut UUHC dan hal itu dapat dilakukan karena tindak pidana hak cipta itu merupakan delik aduan (Pasal 120 UUHC) yang dengan ketentuan itu bahwa suatu delik hak cipta hanya dapat dituntut, jika diadukan oleh orang yang merasa dirugikan (dalam hal ini pencipta). Delik aduan sifatnya pribadi, yang memiliki syarat utama yaitu harus ada aduan dari pihak yang dirugikan.

Perbuatan yang dapat dipidana menurut UUHC tercantum dalam Pasal 112-120, Pelanggaran hak ekonomi pencipta atau pemegang hak cipta ditetapkan dalam Pasal 113 UUHC:

- (1) Setiap orang yang dengan tanpa hak melakukan pelanggaran hak ekonomi sebagaimana dimaksud dalam Pasal 9 ayat (1) huruf i untuk penggunaan secara komersial dipidana dengan pidana penjara paling lama 1 (satu) tahun dan/atau pidana denda paling banyak Rp 100.000.000 (seratus juta rupiah).
- (2) Setiap orang yang dengan tanpa hak dan/atau tanpa izin pencipta atau pemegang hak cipta melakukan pelanggaran hak ekonomi pencipta sebagaimana dimaksud dalam Pasal 9 ayat (1) huruf c, huruf d, huruf f, dan/atau huruf h untuk penggunaan secara komersial dipidana dengan pidana penjara paling lama 3 (tiga) tahun dan/atau pidana denda paling banyak Rp. 500.000.000,00 (lima ratus juta rupiah).
- (3) Setiap orang yang dengan tanpa hak dan/atau tanpa izin pencipta atau pemegang hak cipta melakukan pelanggaran hak ekonomi pencipta sebagaimana dimaksud dalam Pasal 9 ayat (1) huruf a, huruf b, huruf e, dan/atau huruf g untuk penggunaan secara komersial dipidana dengan pidana penjara paling lama 4 (empat) tahun dan/atau pidana denda paling Rp1.000.000.000,00 (satu miliar rupiah).
- (4) Setiap orang yang memenuhi unsur sebagaimana dimaksud pada ayat (3) yang dilakukan dalam bentuk pembajakan, dipidana dengan pidana penjara paling lama 10 (sepuluh) tahun dan/atau pidana denda paling banyak Rp 4.000.000.000,00 (empat miliar rupiah).

Dengan demikian, maka ada atau tidaknya tuntutan terhadap delik ini bergantung pada persetujuan dari yang pihak dirugikan/korban/orang yang ditentukan oleh UU. Oleh karena itu di dalam mekanisme ini pencipta harus aktif melaporkannya dan tidak tepat jika berdiam diri melihat pelanggaran yang dilakukan pihak-pihak yang merugikan dirinya.

### **c. Penetapan Sementara**

Inti utama dari lembaga penetapan sementara itu adalah dalam rangka mencegah berlarut-larutnya penderitaan dan bertambah ruginya pencipta sebagai akibat dari tindak perbuatan pihak lain yang telah melanggar hak-hak pencipta (hak moral, hak ekonomi, hak terkait dan hak royalti). Di samping itu penetapan sementara juga dilatarbelakangi proses penyelesaian sengketa di pengadilan yang tidak dapat dilakukan dalam waktu yang cepat dan proses pengambilan putusan yang pendek. Juga, ada upaya hingga ke Mahkamah Agung, sementara pencipta telah jelas-jelas dirugikan. Oleh karena itu, harus ada tindakan yang dapat menghambat kerugian pencipta dengan memohon penetapan sementara ke Pengadilan Niaga dengan tujuan utama mencegah masuknya barang yang diduga hasil pelanggaran hak cipta atau hak terkait ke jalur perdagangan, menarik dari peredaran dan menyita serta menyimpan sebagai alat bukti yang berkaitan dengan pelanggaran hak cipta atau hak terkait tersebut dan juga mengamankan barang bukti dan mencegah penghilangannya oleh pelanggar dan/atau menghentikan pelanggaran guna mencegah kerugian yang lebih besar (Pasal 106 UUHC).

#### **Pasal 106**

Atas permintaan pihak yang merasa dirugikan karena pelaksanaan hak cipta atau hak terkait, Pengadilan Niaga dapat mengeluarkan penetapan sementara untuk:

- a. Mencegah masuknya barang yang diduga hasil pelanggaran hak cipta atau hak terkait ke jalur perdagangan;
- b. Menarik dari peredaran dan menyita serta menyimpan sebagai alat bukti yang berkaitan dengan pelanggaran hak cipta atau hak terkait tersebut;
- c. Mengamankan barang bukti dan mencegah penghilangannya oleh pelanggar; dan/atau

d. Menghentikan pelanggaran guna mencegah kerugian yang lebih besar.

Penjelasan Pasal 106 Huruf d UUHC:

Ketentuan ini dimaksudkan untuk mencegah kerugian yang lebih besar pada pihak yang haknya dilanggar, sehingga hakim Pengadilan Niaga diberi kewenangan untuk menerbitkan penetapan sementara guna mencegah berlanjutnya pelanggaran dan masuknya barang yang diduga melanggar hak cipta dan hak terkait ke jalur perdagangan termasuk tindakan eksportasi dan importasi.

Sifat permohonan penetapan sementara masuk pada ranah peradilan *voluntair* yang tidak mutlak, karena penetapan sementara berasal dari permohonan, akhir dari penetapan sementara adalah penetapan *condemnatoir*. Waktu pengajuan penetapan sementara diajukan sebelum gugatan masuk, berbeda dengan putusan provisi yang substansinya masuk dalam gugatan terlebih dahulu.<sup>206</sup> Dalam penetapan sementara tidak ada upaya hukum, sebab penetapan tersebut sifatnya sementara guna melindungi melindungi terhadap pelaku yang melanggar, oleh karena untuk menjamin kebenaran dugaan terjadinya pelanggaran maka pemohon diwajibkan memberikan jaminan berupa uang atau jaminan bank (Pasal 2 PERMA Nomor 5 Tahun 2012 tentang Penetapan Sementara).

Melalui penetapan sementara pencipta setidaknya-tidaknya dapat merasakan keadilan, meski tahap sementara. Sementara kasus yang dihadapi dan ditangani Pengadilan Niaga tetap berjalan dan menunggu hingga selesainya kasus pelanggaran tersebut selesai.

#### **d. Arbitrase**

Mekanisme terakhir pencipta adalah dengan melibatkan 'peradilan swasta' yang dikenal dengan nama arbitrase (Pasal 95 UUHC). Arbitrase adalah forum penyelesaian sengketa di luar pengadilan. Artinya, pencipta

---

<sup>206</sup> Inge Dwisvimiari Sariyah, *Kekuatan Hukum Penetapan Sementara Pengadilan (Injunction) Sebagai Bentuk Perlindungan Terhadap Pemilik Merk Dari Adanya Pelanggaran Merk*, Universitas Sultan Ageng Tirtayasa

dapat juga menggunakan jalur ini sebagai alternatif memperjuangkan hak-haknya. Menggunakan arbitrase telah diatur oleh UU No. 30 Tahun 2009 Tentang Arbitrase dan Penyelesaian Sengketa. Dipilihnya mekanisme melalui jalur arbitrase adalah karena keuntungan-keuntungan yang dapat diperoleh melalui jalur ini di antaranya adalah kasusnya ditangani oleh para ahli yang ahli dalam bidangnya yang terdiri tiga hakim sebagai pemutus sengketa, penanganan perkaranya bersifat rahasia atau tidak dapat diketahui publik sehingga penyelesaiannya menjadi hanyalah diketahui para pihak yang berpekara, putusan peradilan relatif lebih cepat dibandingkan dengan peradilan umum dan terakhir putusannya adalah final dan mengikat (*final and binding*). Artinya putusan arbitrase adalah yang pertama dan sekaligus terakhir, sehingga tidak ada lagi upaya lainnya. Dengan menggunakan arbitrase ini dimungkinkan pencipta memperoleh keadilan yang tidak terlalu lama dibandingkan dengan mekanisme yang tersedia dalam memperjuangkan hak-haknya.<sup>207</sup>

---

<sup>207</sup> <http://pusathki.uui.ac.id/artikel/solusi-sengketa-hak-cipta.html>

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

1. Legalitas *fanfiction* bersifat tentatif, dalam arti tergantung sejauh mana *fanfiction* tersebut tidak melanggar hak ekonomi dan hak moral pencipta karya asli. Untuk mengetahui sebuah *fanfiction* melanggar hak cipta atau tidak, harus diteliti secara kasus perkasus dengan penilaian kualitatif yang ditetapkan undang-undang. Hal ini karena setiap *fanfiction* memiliki tujuan penggunaan yang berbeda-beda dan konten yang beraneka ragam. Undang-undang hak cipta mengakomodir kepentingan penulis *fanfiction* untuk menggunakan materi dari karya asli tanpa izin dari pencipta secara langsung dengan beberapa ketentuan. Ketentuan tersebut terangkum dalam pembatasan hak cipta atau doktrin *fair use*. Ketentuan atau kualifikasi pembatasan hak cipta dalam undang-undang guna menciptakan keadilan dalam penggunaan karya cipta asli dan disaat bersamaan tetap menjaga dan mengakomodir hak ekonomi dan hak moral pencipta atau pemegang hak cipta karya asli

Tujuan penggunaan *fanfiction* terkait dengan hak ekonomi pencipta karya asli. Apakah penggunaan tersebut bersifat komersil atau tidak. Konten *fanfiction* berhubungan dengan hak moral pencipta karya asli. Penulis *fanfiction* wajib mengakomodir hak paternitas, hak publisitas dan hak integritas pencipta karya asli.

Menghilangkan faktor komersil dan menyebutkan sumber serta identitas pencipta karya asli bukan satu-satunya kualifikasi yang ditetapkan dalam pembatasan hak cipta. Konten *fanfiction* yang diumumkan juga harus memperhatikan unsur kepatutan yang ditetapkan undang-undang yang tidak boleh bertentangan dengan nilai moral, asusila, agama, ketertiban umum, pertahanan dan keamanan negara.

2. Bentuk perlindungan hukum yang diberikan Undang-Undang bagi pencipta atau pemegang hak cipta karya asli terhadap kegiatan modifikasi tak berizin dalam karya *fanfiction* adalah:
  - a. Perlindungan hukum preventif dengan cara melakukan perjanjian lisensi antara pencipta karya asli dan penulis karya *fanfiction* yang bermaksud mengkomersilkan karya *fanfiction* atau penulis karya asli dapat menggunakan *Creative Commons Lisence* jika penulis karya asli ingin mencegah pengeksploitasian karyanya secara berlebihan dan tanpa sepengetahuannya di internet, dengan menetapkan persyaratan sesuai keinginannya kepada pihak yang ingin menggunakan karyanya tanpa harus bertemu dan meminta izin secara langsung. Selain itu masyarakat umum dapat membantu melakukan pengawasan dalam hal mencegah terjadi pelanggaran konten hak cipta di dalam media telekomunikasi dan informasi.
  - b. Perlindungan Hukum Represif dengan cara melakukan penyelesaian melalui arbitrase atau melakukan gugatan perdata ke Pengadilan Niaga, laporan pidana, dan permohonan penetapan sementara Pengadilan untuk mencegah terjadi kerugian yang lebih besar.



## B. Saran

1. Sehubungan dengan semakin pesatnya perkembangan teknologi, khususnya penggunaan internet dan karenanya sering terjadi pelanggaran yang berkaitan dengan hak cipta di *Internet/cyberspace*, maka seyogyanya pemerintah senantiasa memberikan himbauan lebih intensif kepada pengguna internet untuk tidak melanggar hak cipta orang lain. Begitu pula, apabila ada pemegang hak cipta yang merasa dirugikan atas pelanggaran hak cipta miliknya yang dilakukan oleh orang lain, seyogyanya dapat melaporkan ke pihak yang berwenang atau melakukan upaya hukum lain seperti mengajukan gugatan melalui Pengadilan Niaga.
2. Kepada para pencipta untuk senantiasa berhati-hati dalam mengunggah/*upload* ciptaannya di internet, guna menghindari penyalahgunaan hak yang dilakukan oleh pihak lain, kecuali apabila risiko mengenai hal itu sudah diketahui dan siap untuk menerimanya.
3. Direktorat Jenderal Hak Kekayaan Intelektual perlu meningkatkan pemahaman mengenai perlindungan HKI yang sesungguhnya dan berpikiran terbuka atas lingkup perlindungan seiring dengan kemajuan zaman dan teknologi. Perlindungan hak cipta atas karya asli terhadap karya *fanfiction* seperti yang dilakukan di Amerika Serikat akan dapat diterapkan di Indonesia jika para pihak yang terkait dengan penegakan hukum telah Hak Kekayaan Intelektual telah benar-benar memahami pentingnya melindungi karakter fiksi yang memiliki nilai ekonomis

## DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL .....	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
PERSETUJUAN PEMBIMBING.....	iii
PERSETUJUAN MENEMPUH UJUAN.....	iv
ABSTRAK.....	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	ix
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Perumusan Masalah.....	11
C. Tujuan dan Manfaat Penulisan.....	11
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....</b>	<b>12</b>
A. Pengertian HKI Pada Umumnya.....	12
B. Tinjauan Umum Tentang Hak Cipta.....	16
1. Konvensi Internasional Tentang Hak Cipta.....	16
2. Prinsip Dasar Hak Cipta.....	21
3. Pengertian Hak Cipta.....	23
4. Subjek Hak Cipta: Pencipta dan Pemegang Hak Cipta.....	24
5. Ciptaan Yang Dilindungi.....	27
6. Pendaftaran Hak Cipta.....	29
7. Fungsi Dan Sifat Hak Cipta.....	31
8. Hak Moral dan Hak Ekonomi.....	32
9. Pengalihan Hak Cipta.....	38
10. Kepemilikan Hak Cipta Oleh Negara.....	41
C. Fan Fiction.....	42
1. Istilah-istilah Dalam Fanfiction.....	42
2. Sejarah Fanfiction.....	43
3. Pengertian Fanfiction.....	46
4. Jenis Fanfiction.....	48
5. Rating Fanfiction.....	50
6. Perkumpulan Komunitas dan Situs Fanfiction.....	52
7. Disclaimer Fanfiction.....	57

<b>BAB III METODE PENELITIAN.....</b>	<b>59</b>
A. Tipe Penelitian.....	59
B. Pendekatan Masalah.....	60
C. Bahan Hukum dan Sumber Bahan Hukum.....	61
D. Teknik Pengumpulan Bahan Hukum.....	62
E. Analisis Bahan Hukum.....	63
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>64</b>
A. Status Fanfiction Menurut Undang-Undang No. 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta.....	64
1. Fanfiction Sebagai Karya Derivatif Yang Berbentuk Adaptasi Atau Transformatif.....	64
2. Kaitan Fanfiction Dengan Hak Ekonomi dan Hak Moral Pemegang Hak Cipta.....	76
3. Fanfiction dalam Pembatasan Hak Cipta dan Doktrin Fair Use.....	91
B. Perlindungan Preventif dan Represif Pemegang Hak Cipta Terhadap Fanfiction Sebagai Kegiatan Memodifikasi Karya Asli.....	107
1. Perlindungan Preventif.....	107
2. Perlindungan Represif.....	115
<b>BAB V PENUTUP.....</b>	<b>123</b>
A. Kesimpulan.....	123
B. Saran.....	125
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>126</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>133</b>

## DAFTAR PUSTAKA

### Buku

- Achmad, Yulianto, Et.al., 2012, *Dualisme Penelitian Hukum Normatif dan Empiris*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Adiwinata, J.S., 1992, *Pengantar Studi Hukum Perdata I*, Jakarta: Rajawali Press.
- Damian, Eddy, 2002, *Hukum Hak Cipta*, Bandung: PT Alumni.
- Djumhana, Muhammad, 2006, *Perkembangan Doktrin Dan Teori Perlindungan Hak Kekayaan Intelektual*, Bandung: PT Citra Aditya Bakti.
- \_\_\_\_\_, Et.al., 2003, *Hak Milik Intelektual , Sejarah , Teori dan Prakteknya diIndonesia*, Bandung: PT Citra Aditya Bakti.
- Hutagalung, S.M., 2002, *Hak Cipta, Kedudukan dan Peranannya dalam Pembangunan*. Jakarta: Sinar Grafika
- Ibrahim, Jhonny, 2007, *Teori, Metode dan Penelitian Hukum Normatif*, Malang: Bayumedia Publising.
- Idris, Kamil, Tanpa Tahun, *Pengantar Hak Cipta dan Hak Terkait untuk Usaha Kecil dan Menengah*.
- Isnaini, Yusran, 2009, *Hak Cipta dan Tantangannya di Era Cyber Space*, Jakarta: Ghalia Indonesia.
- Joko Subagyo, P., 1999, *Metode Penelitian dalam Teori dan Praktek*, Jakarta: Gressindo.
- Kesowo, Bambang. 2006. *Pengantar Umum Mengenai Hak atas Kekayaan Intelektual (HAKI) di Indonesia*, Jakarta: Rajawali Pers.
- Komen, A. dan Verkade, D.W.F., 1970, *Compendium van het Auteursrecht Kluwe, Deventer*, Penerjemah Harsono Adisumarto
- M. Hadjon, Philipus, 2005, *Perlindungan Hukum Bagi Rakyat Indonesia*, Surabaya: Bina Ilmu.

Margono, Sujud, 2003, *Ruang Hukum dan Perlindungan Hak Cipta*, Jakarta: CV Novindo Pustaka.

Mariam Darus Badruzaman, 1994, *Aneka Hukum Bisnis*, Bandung: PT Alumni

Muhammad, Abdulkadir, 2007, *Kajian Hukum Ekonomi Hak Kekayaan Intelektual*, Bandung: PT Citra Aditya Bakti.

\_\_\_\_\_, 2000, *Hukum Perdata Indonesia*, Bandung: PT Citra Aditya Bakti.

Ras Ginting, Elyta, 2012, *Hukum Hak Cipta Indonesia*, Bandung: PT Aditya Citra Bakti.

Sardjono, Agus, 2008, *Hak Cipta dalam Desain Grafis*, Jakarta: Indonesia Printer.

Sedarmayanti & Syarifuddin Hidayat, 2002, *Metodologi Penelitian*, Bandung: CVMandar Maju.

Simanjuntak, Walter, Tanpa Tahun, *Perlindungan Hak Cipta di Indonesia, Desain Tata Letak Sirkuit Terpadu dan Desain Industri*, Jakarta: Direktorat Hak Cipta.

Simorangkir, J.C.T., 1979, *Hak Cipta Lanjutan*, Jakarta: Djambatan.

, 1982, *Undang-Undang Hak Cipta*, Jakarta: Djambatan.

Soekanto, Soerjono dan Mamudji, Sri., 1990. *Penelitian Hukum Normatif dan Tinjauan Singkat*, Jakarta: Rajawali Press.

Soelistyo, Henry, 2011, *Hak Cipta tanpa Hak Moral*, Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.

Suliaman, Robintan, 1997, *Hak Atas Kekayaan Intelektual*, Bandung: Citra Aditya Bakti.

Sulianta, Feri, Tanpa Tahun, *Seri Referensi Praktis: konten Internet*

Sunggono, Bambang, 2006, *Metode Penelitian Hukum*, Jakarta: Rajawali Pers.

Usman, Rachmadi, 2003, *Hukum Hak atas Kekayaan Intelektual (Perlindungan dan Dimensi Hukumnya di Indonesia)*, Bandung: PT Alumni.

## Jurnal

Boog, Jason, 2008, "*Brokeback 33 Percent*", Mediabistro.

Bradley, Karen, 2005, "*Internet lives: Social context and moral domain in adolescent development*", New Directions for Youth Development

Buechner, Maryanne Murray, 2002, "*Pop Fiction*", Time Magazine

Coppa, Francesca, 2006, "*A Brief History of Media Fandom*". In Hellekson, Karen; Busse, Kristina. *Fan Fiction and Fan Communities in the Age of the Internet*. Jefferson, North Carolina: McFarland & Company.

Dan, Thu Thi Phan, 1998, "*Will Fair Use Function on the Internet?*", The Columbia Law Review.

De Kosnik, Abigail, 2009, "*Should Fan Fiction Be Free?*", Cinema Journal, 48, Number 4, University of Texas.

Djumikarsih, 2012, "*Analisa Yuridis Sengketa Ciptaan Antara Yayasan Hwa Ing Fonds Dengan Budi Haliman Halim, dalam Perspektif*", Volume XVII, No.3, Edisi September, Fakultas Hukum Universitas Brawijaya.

Ellen, Mary. 2008, "*Fanfiction.net Statistics, Alternate Universes-Fanfiction Studies*"

Fishmen, Stepheb, "*The Copyright Handbook: How to Protect and Use Written Works*"

G. E., Evans, 2000, "*Developing library and information center collection*", Libraries Unlimited a Division of Greenwood Publishing Group, Colorado

Hubicki, Joseph, 2011, "*Protecting Performance Rights under the Derivative Work Exception*", Law Journal: Vol.2, Issue 1, The Berkeley Electronic Press.

Inge Dwisvimiar Sariyah, *Kekuatan Hukum Penetapan Sementara Pengadilan (Injunction) Sebagai Bentuk Perlindungan Terhadap Pemilik Merk Dari Adanya Pelanggaran Merk*, Universitas Sultan Ageng Tirtayasa

Jenkins, Henry, 1992, "*Textual Poachers: Television Fans and Participatory Culture*". New York: Routledge

Jenkins, Henry, 2006, *"Fans, Bloggers, and Gamers: Exploring Participatory Culture"*. New York: New York University Press.

Kindrick, Robert L., *"The Testament of Cresseid: Introduction, TEAMS Texts"*, University of Rochester.

March Lindsey, *"Chapter Five: The Mystic Doctrine of Fair Use"*, Copyright Law on Campus, (Washington State: Washington State University), hlm. 17

Pepitone, Julianne, 2013, *"Amazon's 'Kindle Worlds' lets fan fiction writers sell their stories"*, CNN Money.

Schulz, Nancy, 2008, *"Fan Fiction – Literature"*, Encyclopædia Britannica

S. Boyd, Steven, 2000, *"Deriving Originality in Derivative Works: Considering the Quantum of Originality Needed to Attain Copyright Protection in a Derivative Work"*, Jurnal at Santa Law Digital Commons, Vol.40. No.2.

Samuelson, Pamela, 1990, *"Digital Media and the Changing Face of Intellectual Property"* Rutgers Computer & Technology Law Journal Vol.16, No.2.

## **Kamus**

Gerner, Bryan A., 2004, *Black's Law Dictionary*, Eight Edition, Thomson West, Dallas, Texas.

Kamus Besar Bahasa Indonesia, Aplikasi Offline Android

Kamus Bahasa Inggris. Aplikasi Offline dan Online Android

## **Peraturan-Peraturan**

Kitab Undang-Undang Hukum Perdata

Peraturan Mahkamah Agung Nomor 5 Tahun 2012 Tentang Penetapan Sementara

The Berne Convention for Protection of Literary Artistic Works

Trade Related Aspects of Intellectual Property Rights

Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta

Undang-Undang Nomor 30 Tahun 2009 Tentang Arbitrase

United State Copyright Act 1976

## **Website**

[https://archiveofourown.org/tos\\_faq](https://archiveofourown.org/tos_faq)

<http://aura-ilmu.com/2013/10/Mengenal-Lisensi-Creative-Commons.html>

<http://boingboing.net/2009/10/19/mercedes-lackey-embr.html>

<https://creativecommons.org/licenses/?lang=id>

[http://deny-i-fisip09.web.unair.ac.id/artikel\\_detail-62896-Umum-Legalitas%20Fans%20Fiction.html](http://deny-i-fisip09.web.unair.ac.id/artikel_detail-62896-Umum-Legalitas%20Fans%20Fiction.html)

<http://ditaanugrah.blogspot.com.es/2013/05/kamus-fanfic.html>

<http://en.m.wikipedia.org/wiki/Dōjin>

[https://en.m.wikipedia.org/wiki/Fan\\_fiction](https://en.m.wikipedia.org/wiki/Fan_fiction)

[https://en.m.wikipedia.org/wiki/Website\\_monetization](https://en.m.wikipedia.org/wiki/Website_monetization)

<http://expressions.populli.net/dictionary.html>

<https://fanfiction.net/guidelines/>

<http://fanfiction.net/privacy/>

<http://fanlore.org/wiki/Disclaimer>

[http://henryjenkins.org/2007/05/transforming\\_fan\\_culture\\_into.html](http://henryjenkins.org/2007/05/transforming_fan_culture_into.html)

<http://id.m.wikipedia.org/wiki/prosa>

<http://news.bbc.co.uk/1/hi/entertainment/arts/3753001.stm>

<http://lawmatters.in/content/adaptations-derivations-and-transformations-in-copyright>

<http://info.legalzoom.com/originality-copyright-laws-21981.html>

<http://m.detik.com/hot/read/2015/02/04/171741/2823687/1059/moco-penerbit-fanfiction-berbasis-idola>



<http://pusathki.uui.ac.id/artikel/solusi-sengketa-hak-cipta.html>

<http://restyjf.blog.ugm.ac.id/2009/03/18/mengenal-lebih-jauh-rating-televisi/>

<http://s3.zetaborads.com/Infantrum/topic>,

<http://schooloffanfict.wordpress.com/class-room/fanfiction-101/>

<http://sharonleewriter.com/2013/10/the-second-answer/>

<http://vernendmi.wordpress.com/2013/06/20/sejarah-fan-fiction/>

[http://wikimedia.or.id/wiki/Karya Cipta Bersama Indonesia#Penerapan lisensi  
CC di Indonesi](http://wikimedia.or.id/wiki/Karya_Cipta_Bersama_Indonesia#Penerapan_lisensi_CC_di_Indonesi)

<http://writethatfanfiction.com/blog/2013/4/16/sturcture-fanfiction-disclaimers>

<http://www.angelfire.com/falcon/moonbeam/terms.html>

<http://www.artslaw.com.au/articles/entry/fanworks-copyright-and-moral-rights/>

<http://www.austen-beginners.com/fanfiction.shtml>

[http://www.bu.edu/law/central/jd/organizations/journals/scitech/volume92/mccardl  
e.pdf](http://www.bu.edu/law/central/jd/organizations/journals/scitech/volume92/mccardle.pdf)

<http://www.creativecommons.co.id>

[http://www.fanac.org/Fannish Reference Works/Fan terms/](http://www.fanac.org/Fannish_Reference_Works/Fan_terms/)

[http://www.filmindependent.org/news-and-blog/archival-legal-ease-whats-the-  
deal-with-based-on-vs-inspired-by/](http://www.filmindependent.org/news-and-blog/archival-legal-ease-whats-the-deal-with-based-on-vs-inspired-by/)

<http://www.jim-butcher.com/news/000120.php>

<http://www.jim-butcher.com/posts/2010/new-fanfiction-policy>

[http://www.kasunic.com/article 1.htm](http://www.kasunic.com/article_1.htm)

<http://www.libraryofmoria.com/jsr/toc.html>

<http://www.mercedeslackey.com/biography.html>

<http://www.mpaa.org/film-ratings>

<http://www.nolo.com/legal-encyclopedia/fair-use-the-four-factors.html>

<http://www.penerbitspring.com/blog/4/kenalan-dengan-fan-fiction-yuk/>

[http://www.salon.com/2013/05/07/sci\\_fi\\_icon\\_orson\\_scott\\_card\\_hates\\_fan\\_fiction\\_the\\_homosexual\\_agenda\\_partner/](http://www.salon.com/2013/05/07/sci_fi_icon_orson_scott_card_hates_fan_fiction_the_homosexual_agenda_partner/)

<http://www.softwarefreedom.org/resource/2007/originality-requirements.tml>

[http://www.umich.edu/~ece/student\\_projects/pamela\\_illustrated/pamela.htm](http://www.umich.edu/~ece/student_projects/pamela_illustrated/pamela.htm)

[http://www.wwwords.co.uk/pdf/validate.asp?j=elea&vol=4&issue=4&year=2007&article=2\\_Black\\_ELEA\\_4\\_4\\_web.](http://www.wwwords.co.uk/pdf/validate.asp?j=elea&vol=4&issue=4&year=2007&article=2_Black_ELEA_4_4_web)

